LET'S MAKE ★ CHARACTER 【レッツ メイク キャラクター】

CGイラストテクニック

vol.5

Illustration and Explanation by Akatsuki Katoh

イラスト＆解説
加藤アカツキ



Photoshop / IllustStudioテクニック徹底解説

絵に奥行き感を与えるためのパースづけや キャラクターが引き立つような配色を行い、 各ソフトで完成まで仕上げる方法を大公開!

Let's Make ★ Character [レッツ メイク キャラクター]

CGイラストテクニック

CG Illustration Techniques

Illustration and Explanation by Akatsuki Katoh

vol.5



BNN
BugNewsNetwork

はじめに

加藤アカツキです。この度は本書を手に取っていただいた皆様、ありがとうございます。本書では僕がデジタルイラストを完成させるまでの手順や制作のための技術を、絵が完成するまでの工程を追うことで紹介させていただいています。

イラストメイキングではアドビのPhotoshop CS5とセルシスのIllustStudioの2つのソフトを使った手順を紹介します。これら2つのソフトは機能面では非常によく似たソフトですが、値段は桁一つ違います。Photoshopは高価である分IllustStudioの高級版といった印象で、各機能の性能が高く、描画に対するレスポンスも早いため、プロユーザーからは圧倒的な支持を受けています。しかしながらIllustStudioにも他のソフトにはない独自の素晴らしい機能があります。僕も普段はPhotoshopをメインにしつつ、背景や小物などを描くときはIllustStudioを使っています。どちらかのソフトだけでは作業を完遂させることができないわけではなく、作業効率を追求した結果として2つのソフトを併用することとなりました。

今回紹介した2枚のイラストのメイキングでは、PhotoshopとIllust-Studio、それぞれ1本のソフトだけを使って完成まで仕上げています。同じような技法を使っている箇所もいくつかありますが、できるだけそれぞれのソフトの優れた機能に焦点を当てて制作するように心がけました。

この本が皆さんにとって何かの手助けとなってくれれば嬉しいです。

2011年4月　加藤アカツキ

Contents

Chapter.01 Photoshopで線画を作成 …… 007



ラフの取り込み …… 008
ラフをレイヤー分け …… 011
キャラクターの修正 …… 015
背景の修正 …… 020
キャラクターのペン入れ …… 027

Chapter.02 Photoshopを使った着色テクニック …… 031



着色の準備と下塗り …… 032
選択範囲を設定して肌を着色 …… 040
髪の毛の着色 …… 047
じょうろの着色 …… 056
キャラクターの修正 …… 058
植物の着色 …… 060
樹木の着色 …… 062
建物の着色 …… 066
背景の着色の修正 …… 073
仕上げ …… 078

Chapter.03 IllustStudioでアニメ塗りの作品を描く …… 083



ラフの準備 …… 084
ガイドの作成 …… 091
自転車と少女のラフを描く …… 096
車輪のラフを描く …… 099
少女のラフを描く …… 102
車のラフを描く …… 104
男性のラフを描く …… 108
パースの修正 …… 110
背景のラフを描く …… 113
少女のペン入れ …… 116

自転車のペン入れ …… 123
車輪のペン入れ …… 127
犬と車、男性、背景のペン入れ …… 133
塗りの準備 …… 139
少女の着色 …… 143
頭部の着色 …… 154
コートの着色 …… 165
シャツの着色 …… 169
スカートの着色 …… 173
自転車の着色 …… 180
背景の着色 …… 192
遠景の着色 …… 200
仕上げ …… 204

Chapter.04 カラー&線画ギャラリー …… 213





レイヤー構成の完成データを配布中

本書の記事をより理解していただけるように、本書の中で紹介しましたChapter.02とChapter.03の完成イラスト（全レイヤー入り）を下記のWebサイトでダウンロードが可能です。使用にあたってはWebサイト上にある「使用上の注意」をよくご覧いただいてからご使用ください。

http://www.bnn.co.jp/download/CGillust_5/

制作環境の紹介

デジタルのイラストはどのような環境で制作できるのか？　まずは、僕の制作環境を参考として紹介します。

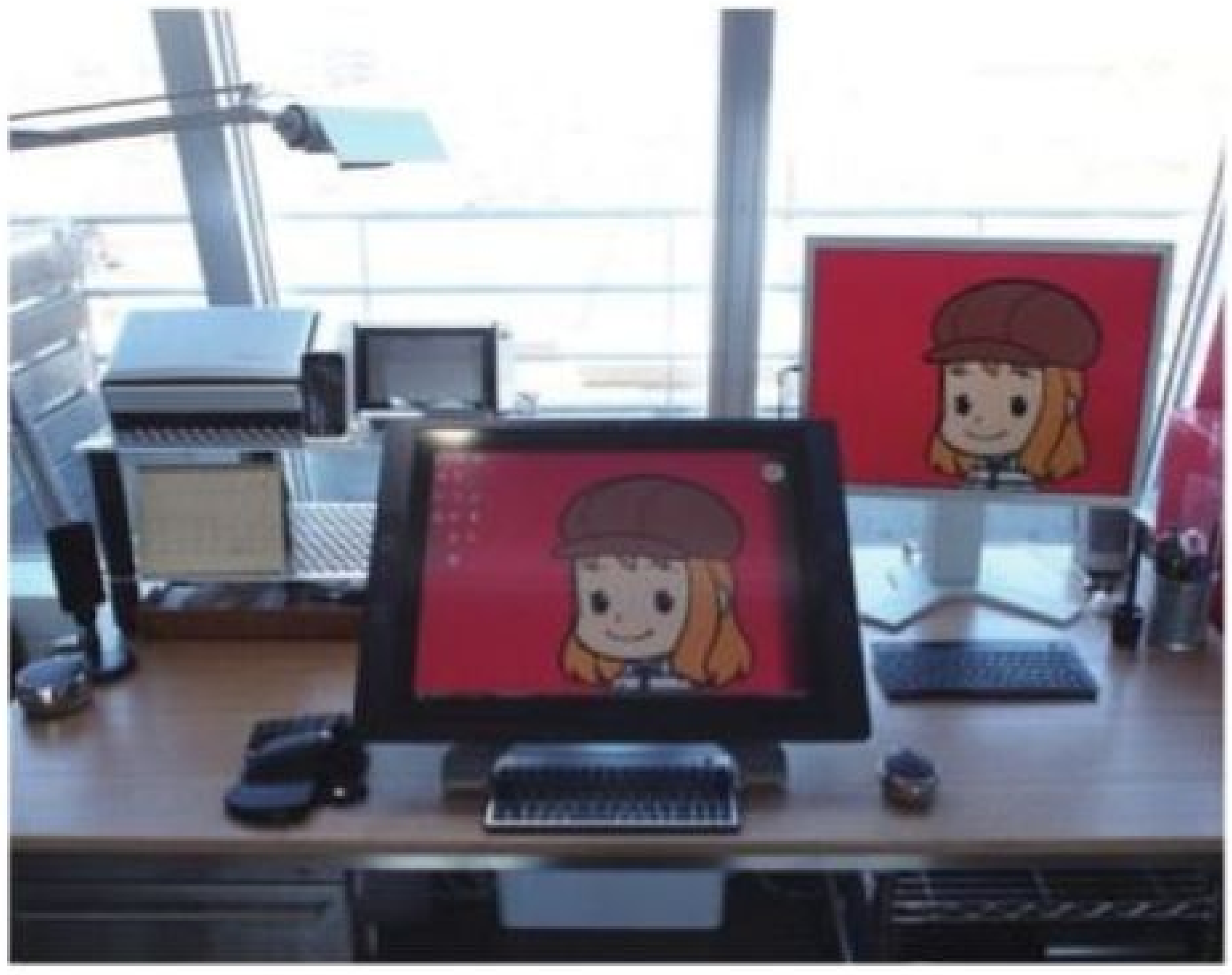
描画は全てワコムの21インチの液晶ペンタブレット「Cintiq 21UX」を使っています。サブモニターはナナオの「FlexScan S2100」です。こちらに作画資料などを表示し、Cintiqで描いていくといった具合です。

ショートカットの入力はキーボードではなくベルキンの「Nostromo Speedpad n52te」というゲーミングデバイスに、ショートカットを割り当てて使っています。調べたところ、他のイラストレーターでも同じもの、もしくは似たようなものを愛用している方は多いようです。

書籍のデータ化のために富士通の「Scan Snap S1500」というドキュメントスキャナを使っています。描画作業のときも紙に描いた画像の読み取りは全てこれで行います。ドキュメントスキャナは通常のスキャナに比べて画質は劣りますが、起動と読み取りの速度が早いのと、複数枚の紙をまとめて読み取れるのが利点です。僕の場合、アナログ作業はラフを描く際だけで、最終的な線画などは全てデジタル作業になります。なので、画質はさほど気にしていません。

デスクの上にはツインバード工業の「link ZABADY」というポータブルの防水テレビを置いていて、バラエティ番組などをつけっぱなしにして作業しています。最近好きな番組は「アメトーーク!」と「水曜どうでしょう？」です。

キーボードはエレコムのワイヤレスキーボード「TK-FDP021」です。主なショートカットはSpeedpadに割り当てていますが、それでも足りないものや文章の入力用にはワイヤレスキーボードを使っています。これはCintiqのスタンドの隙間にちょうど収まるので気に入っています。色違いの黒も買ってしまいました。



ワコムの「Cintiq 21DTK」とサブモニターのナナオ「FLEXSCAN S2100」。PC は以下のような仕様です。
PC：DELL Studio 540
OS：Windows Vista 64bit
CPU：Intel Core 2 Quad CPU Q8200（2.33GHz）
メモリ：6GB
HDD：320GB
グラフィック：ATI Radeon HD 4350



ベルキンの Nostromo Speedpad n52te



ScanSnap S1500（左）と link ZABADY（右）



ワイヤレスキーボードの TK-FDP021

Chapter. 01

Photoshopで線画を作成



Chapter.
01

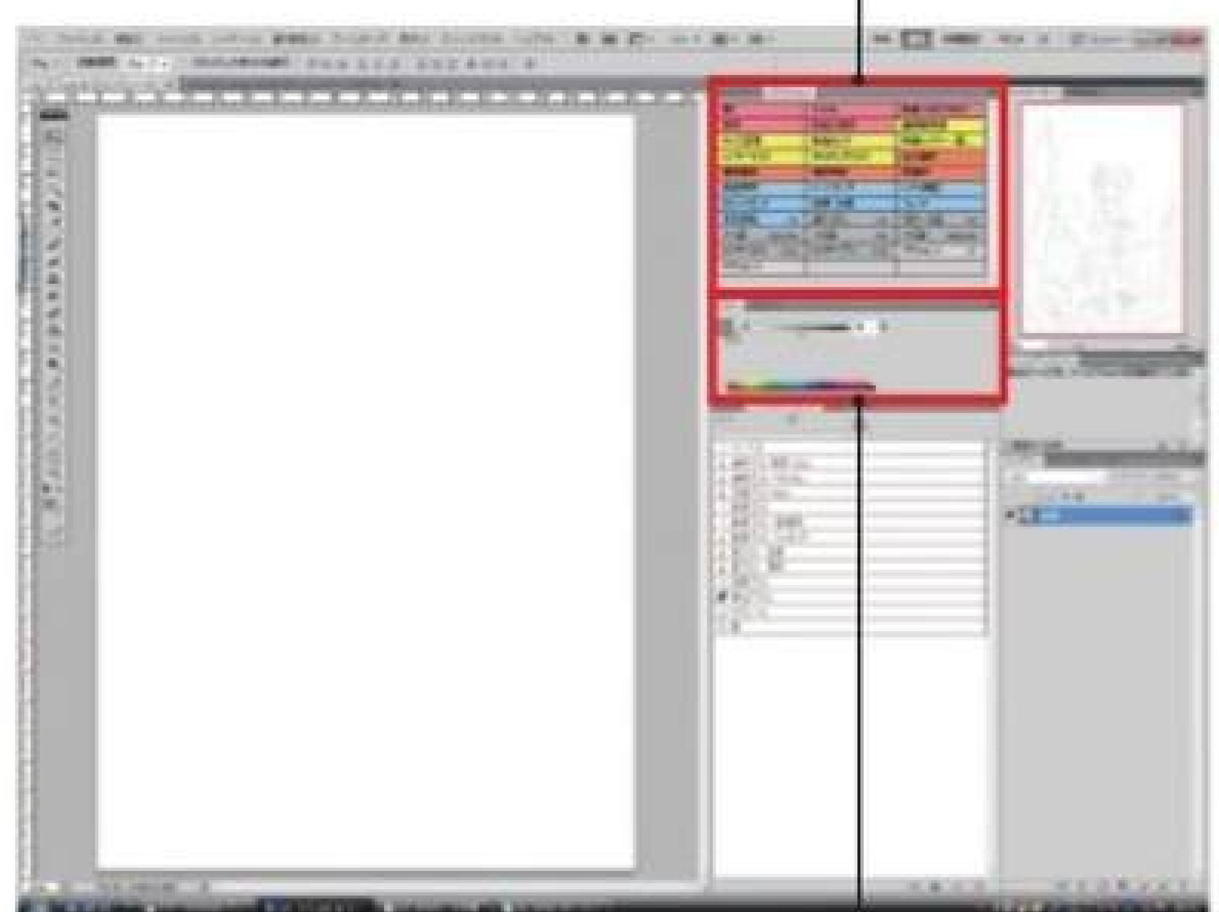
Photoshopで線画を作成

Chapter.01とChapter.02ではPhotoshopのみで1枚のイラストが完成するまでの工程を紹介します。Chapter.01では線画の作成を中心に、試行錯誤の方法やどのようにレイヤーを組みながら線画が作られるのかを中心に紹介していきます。

ラフの取り込み

01 Photoshopを起動します。右図のようなワークスペースで作業を行っています。

アクションにはよく使うコマンドを登録しています



カラーは主にHSBスライダを使います

Software

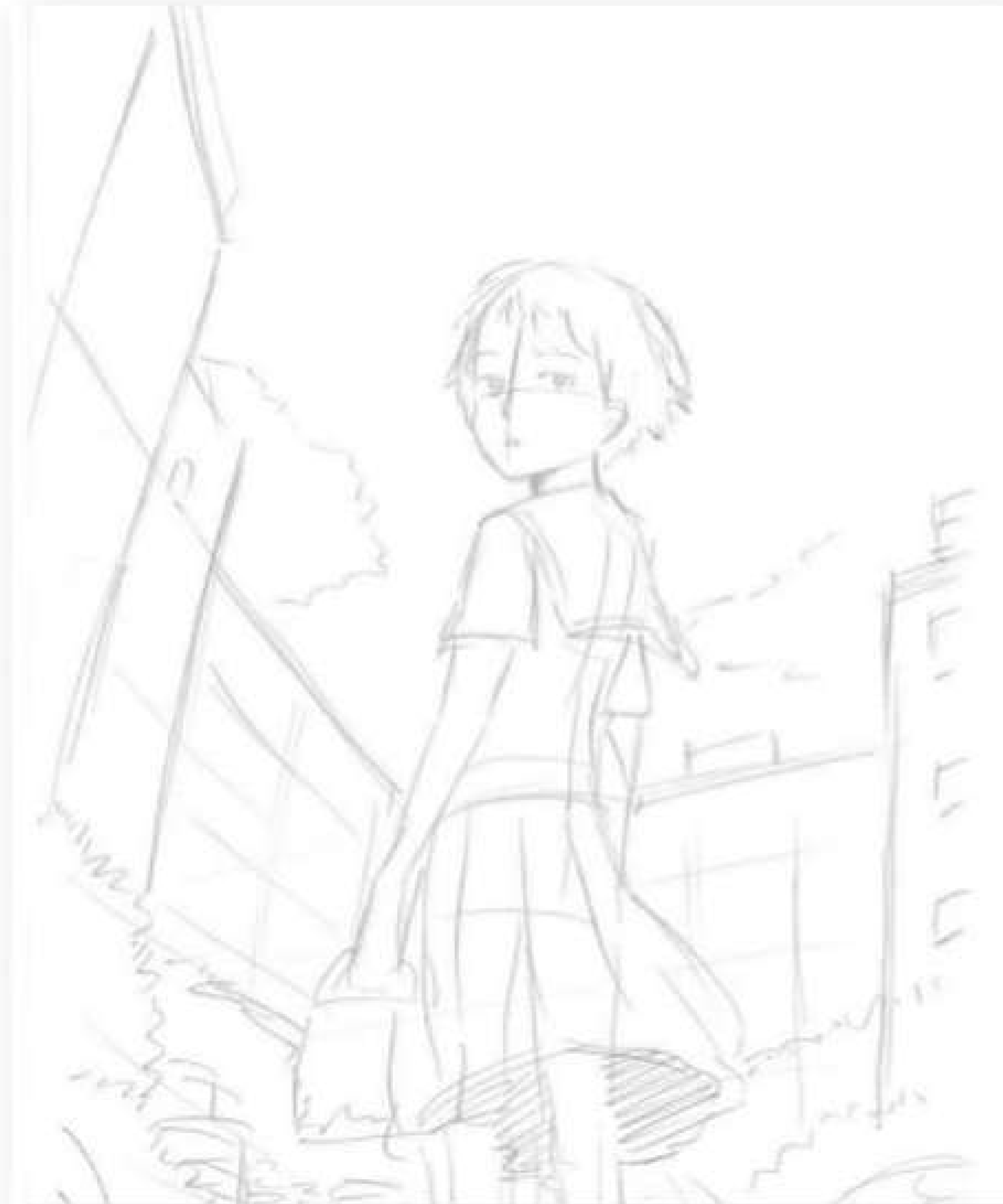
フォトレタッチソフトPhotoshop CS5

Adobe PhotoshopはCGイラストレーターにとって最も定番のソフトです。最近は安価なイラストソフトも増えてきたので値段は割高に感じられるかもしれませんが、その分他のソフトに比べて高性能で機能も充実しています。元々は写真を加工するためのソフトであるため、描画機能に若干物足りない面もありましたが、バージョンアップを重ねてCS5では他のペイントソフトに比べて全く遜色のない機能を実現しています。
僕もかつてはいくつかのソフトを併用してきましたが、今ではPhotoshop一本で多くの作業を完成させています。なによりCMYKプロファイルへの対応など、印刷の段階まで考えられているソフトは少ないので、紙媒体への出力を前提に作品作りをする場合は持っておきたいソフトです。



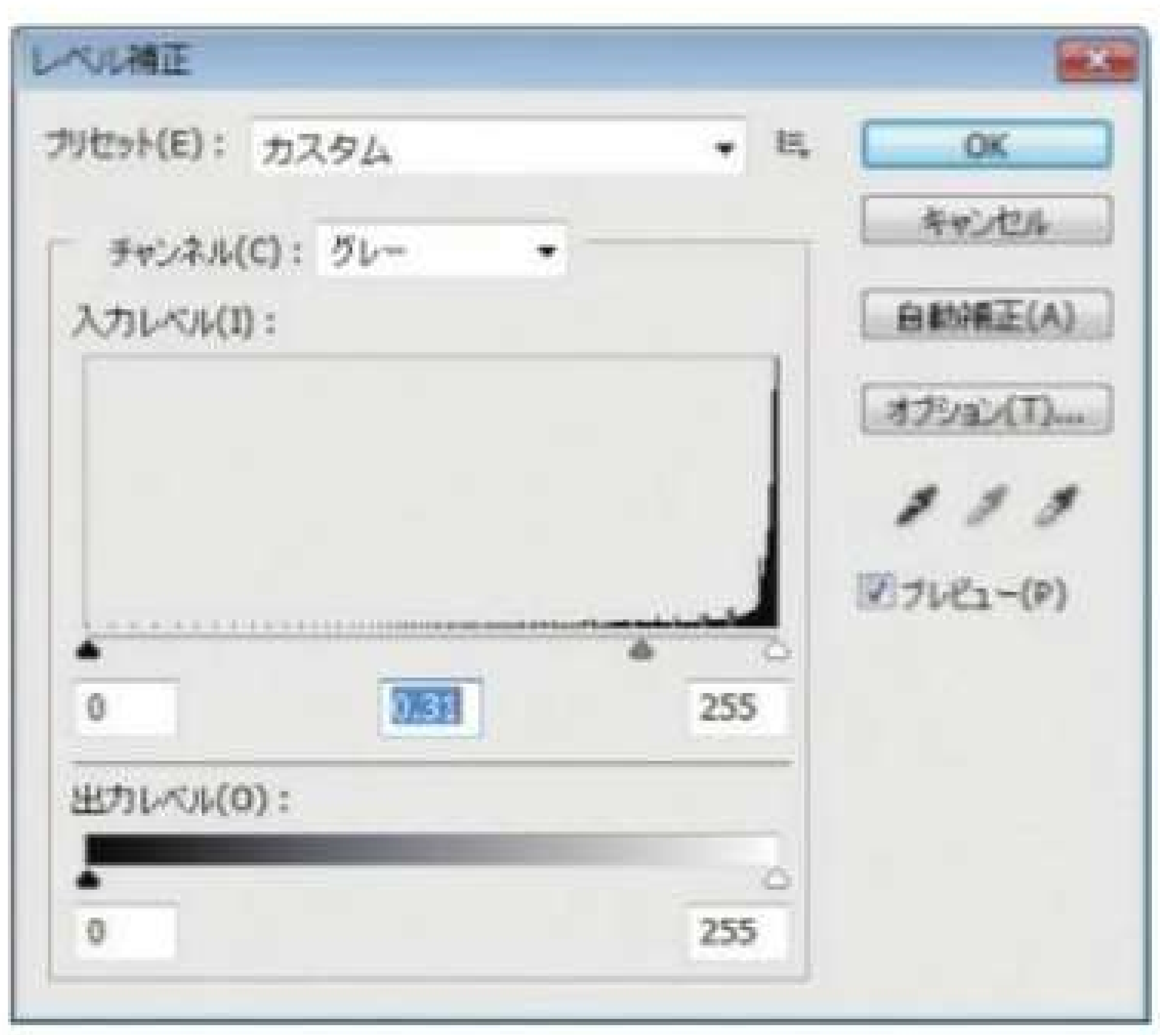
価格：99,750円
問い合わせ先：アドビ システムズ
（http://www.adobe.com/jp/）

02 ラフ画までの工程は、B5のコピー用紙にザックリと構図を描いてドキュメントスキャナで200dpiで取り込みます。



ラフを取り込んだ状態です。線は薄い状態です

03 Photoshopでファイルを開いたら一度メインメニューの「イメージ」メニュー→「色調補正」→「レベル補正」をかけて、線を濃くします。





線が濃くなりました

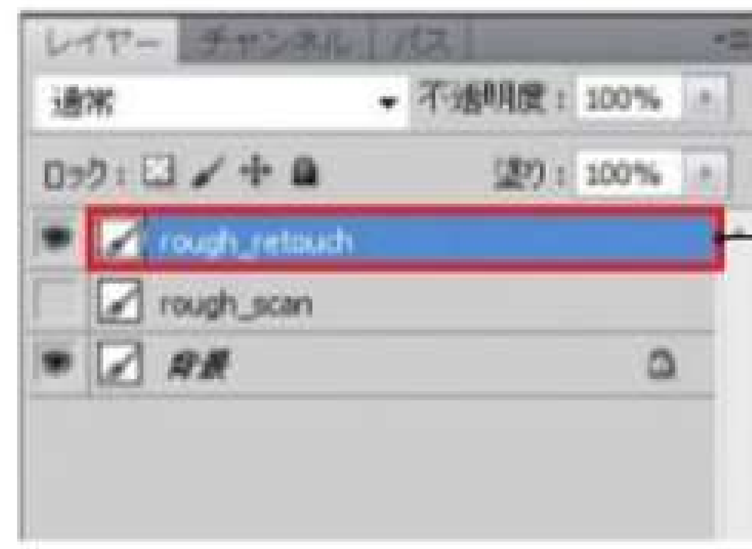
04 画面全体を選択して、メインメニューの「レイヤー」メニュー→「新規」→「選択範囲をカットしたレイヤー」でレイヤー化し、不透明度を下げます。



「rough_scan」を作成し、不透明度を下げました

05

一番上に新規レイヤーを作成し、もう少しラフをブラッシュアップしておきます。この段階で出版社に一度チェックしてもらって、OKが出れば次の作業に進みます。



「rough_retouch」レイヤーを作成し、ブラッシュアップしたラフを描き直しました



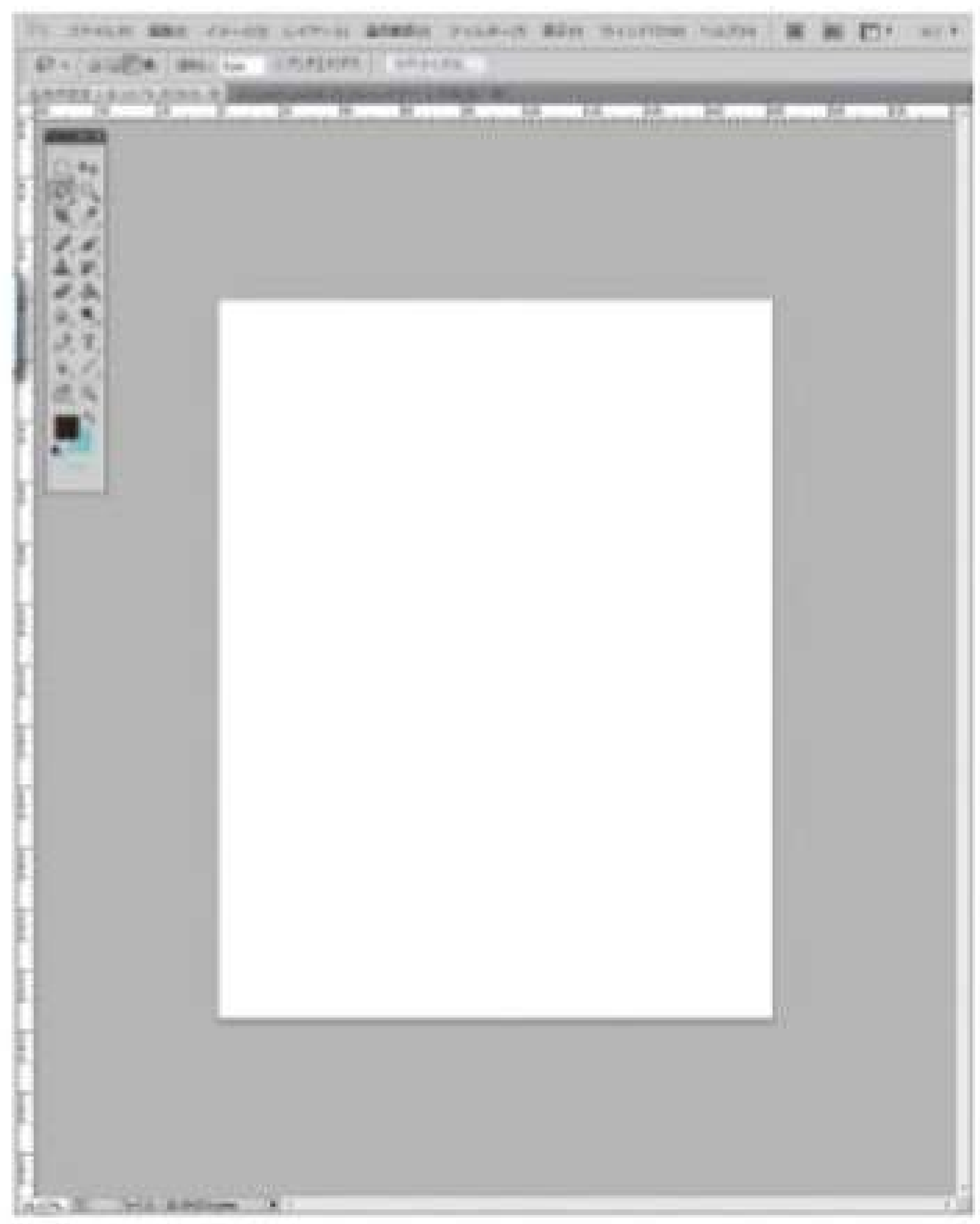
ラフをレイヤー分け

01 ラフは低解像度で取り込んでいるので、完成サイズにフィッティングします。本書の完成サイズである横182mm、縦236mm、解像度450dpiで新規ファイルを作成します。

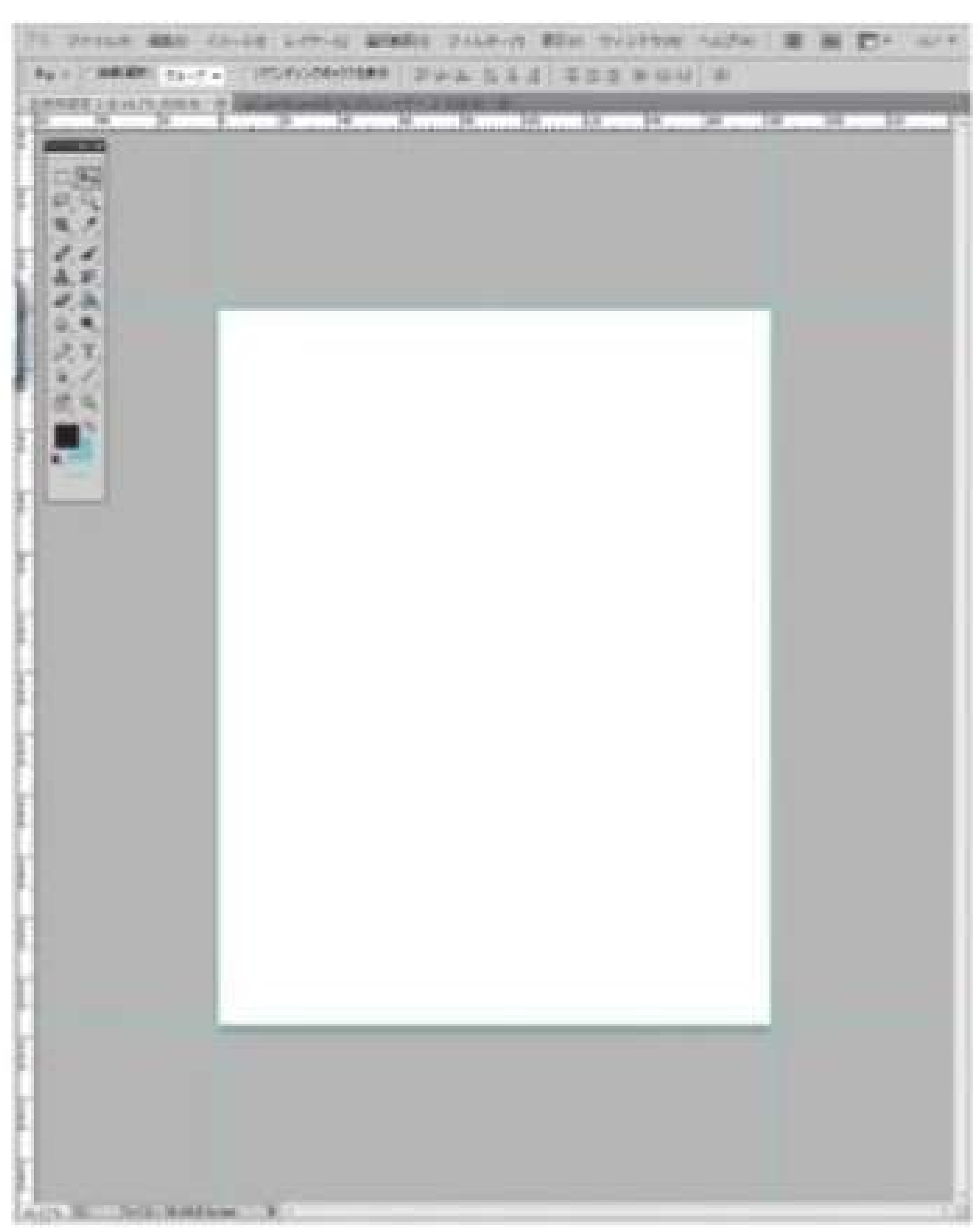


「幅」は「182mm」、「高さ」は「236mm」、「解像度」は「450」を設定しました

02 印刷の解像度は350dpiあれば十分ですが、後々イラストの流用を考えて少し大きめの解像度で作成します。あまり解像度を上げすぎると今度は動作が重くなるので、気をつけましょう。



03 カンバスの四隅にグリッドを引きます。メインメニューの「表示」メニュー→「定規」で定規を表示し、「移動ツール」を選択して定規からカンバスにドラッグするとガイドが現れます。メインメニューの「表示」メニュー→「スナップ先」→「ドキュメントの端」にチェックを入れておけば、ガイドがカンバスの端に自動的に吸着します。

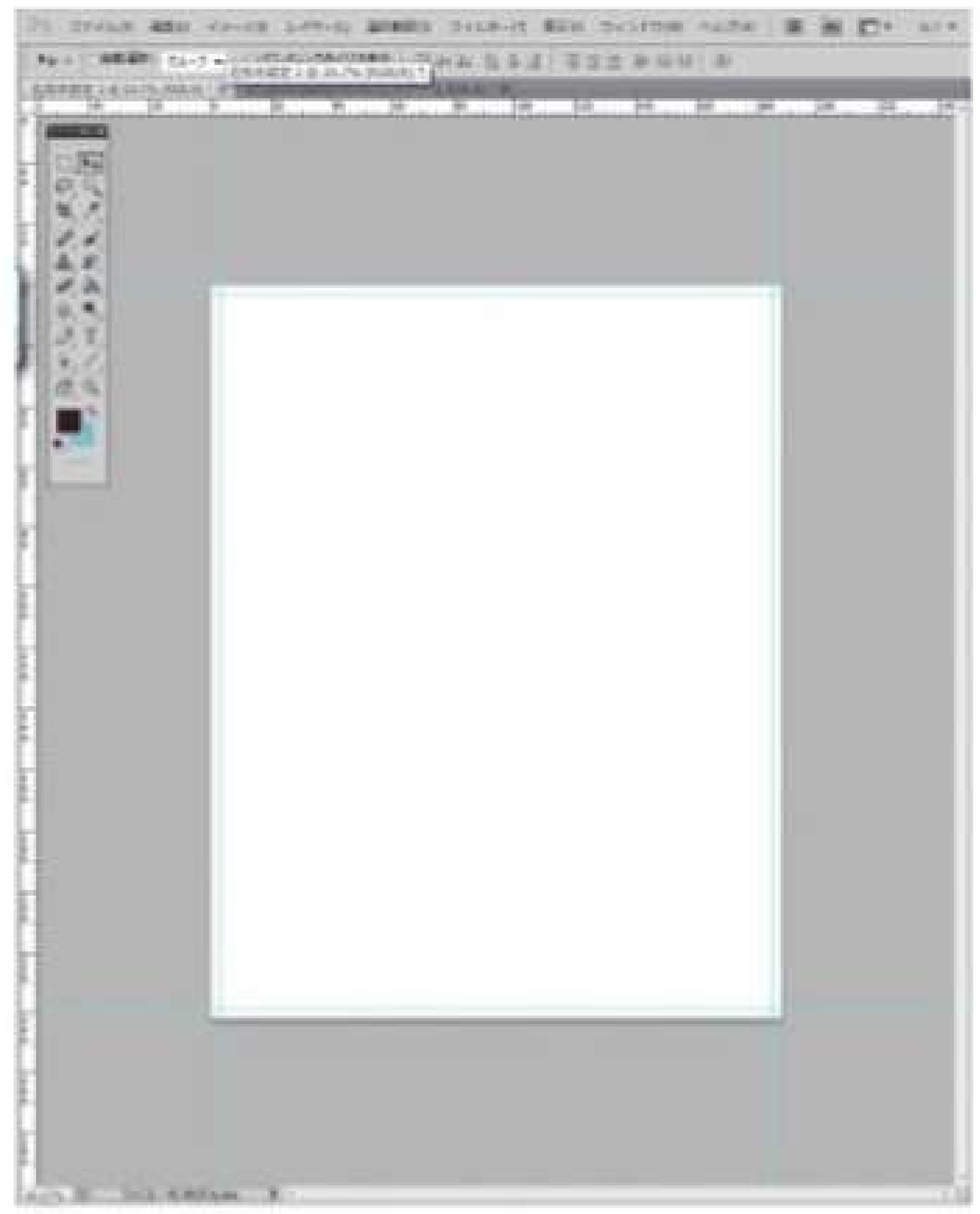


04

印刷の断ち切りを考えて上下左右に3mmずつ足して、カンバスを広げます。表示されているガイドが断ち切りラインになります。



①「幅」は「188mm」、「高さ」は「242mm」を設定しました



②断ち切りラインが作成されました

05

先に作成したラフ画のファイルに戻ります。画面全体を選択し、コピーして新しく作成したカンバスに貼り付けます。自由変形で画像を拡大して、完成サイズにフィットさせます。ペーストしたレイヤーに「rough」と名前をつけておきます。



①最初に描いたラフ全体をコピーします



②新しく作成したカンバスにペーストします



③画像のサイズを修正しました

06

今後画像の流用を考えて、メインメニューの「イメージ」メニュー→「カンバスサイズ」でさらにカンバスのサイズを上下に足しておきます。本書の完成サイズは182mm×236mmとちょっと変則的なサイズなのですが、一応B5やA4サイズで見せても大丈夫なようにしておきます。



①カンバスサイズの「幅」を「188mm」、「高さ」を「263mm」に変更しました

→



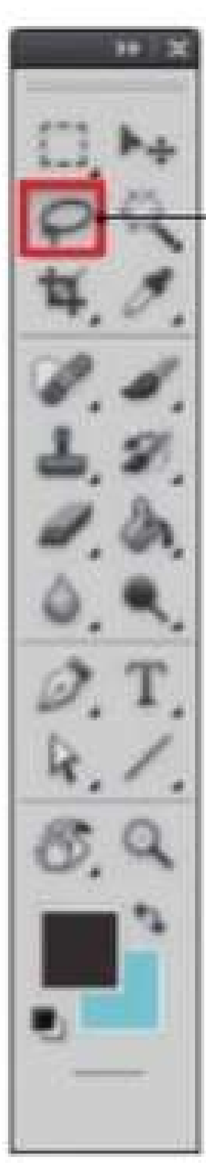
②修正前の状態です



③カンバスのサイズが大きくなりました

07

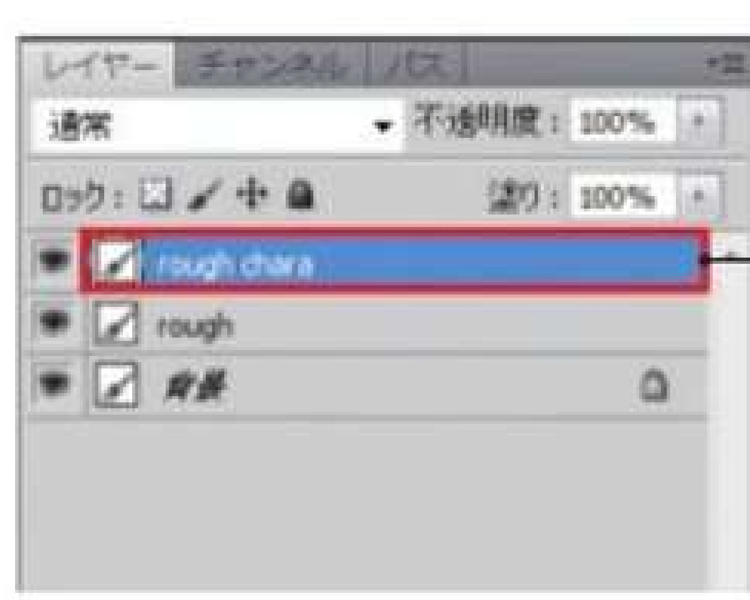
背景の建物のバランスが悪いので、下書き前に配置をもう少し修正します。キャラクターに干渉しないように、選択範囲を設定してレイヤー分けをしておきます。



①「なげなわツール」を選択しました

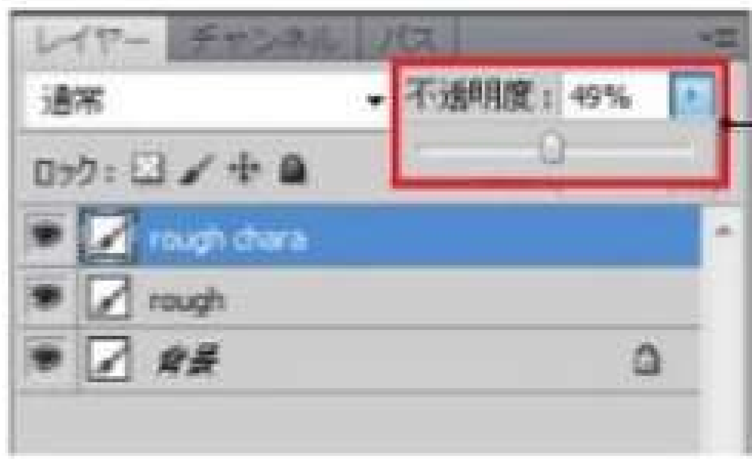


②「なげなわツール」でキャラの外周を選択しました



③メインメニューの「レイヤー」メニュー→「新規」→「選択範囲をカットしたレイヤー」で新しく作成されたレイヤーの名称を「rough chara」に変更しました

08 レイヤー分けしたキャラクターの不透明度を下げました。



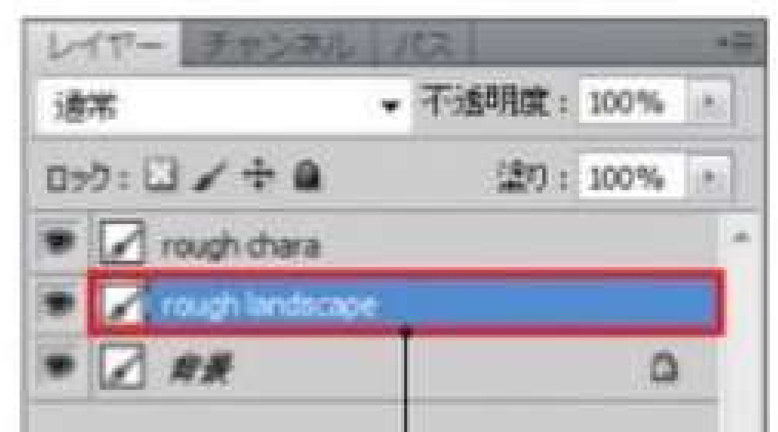
①「rough chara」レイヤーの「不透明度」を「49%」に設定しました



②「rough chara」レイヤーの不透明度が下がりました

09 「rough」レイヤーを選択し、背景をザックリと描き直しました。

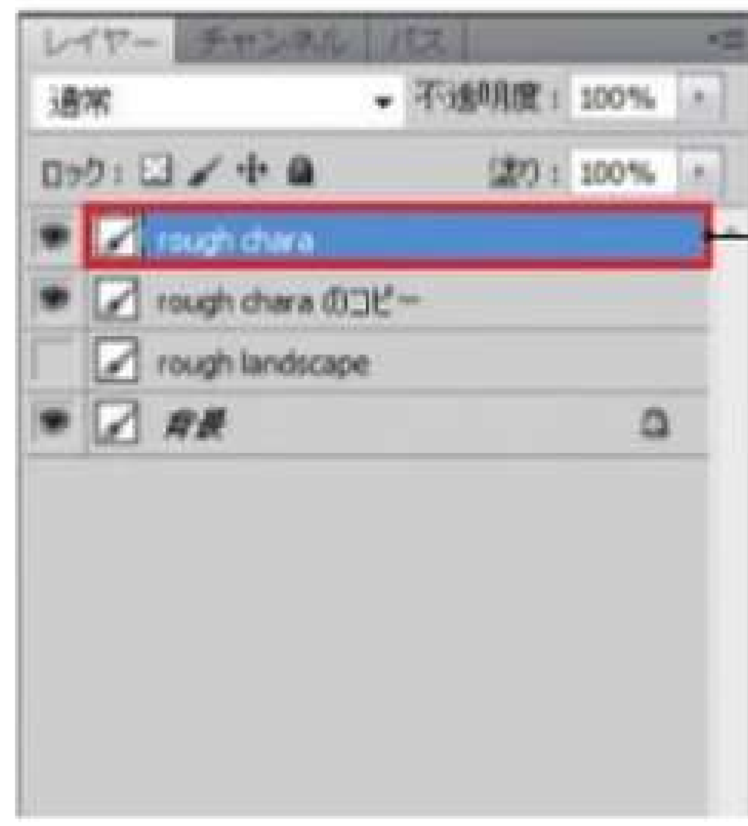




「rough」レイヤーの名称を「rough landscape」に変更しました

キャラクターの修正

01 先ほどレイヤーを分離したキャラクターのレイヤーの不透明度を下げ、上にボディラインを1本の線にクリンナップするためのレイヤー「rough chara」を1枚作成します。



「rough chara」レイヤーを複製して「rough charaのコピー」レイヤーを作成しました。「rough chara」レイヤーは不透明度を下げました

02 「rough chara」レイヤーの頭部や制服、スカートを「消しゴムツール」で消します。

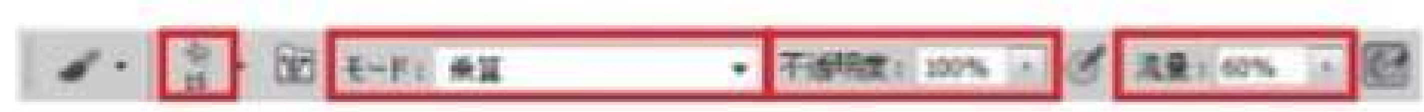


①「消しゴムツール」を選択しました



②「rough chara」レイヤーを「消しゴムツール」で消して手足のみにしました

03 残った手足のラインを生かして、ボディライン用のラフを描きます。



③「サイズ」は「15」、「モード」は「乗算」、「不透明度」は「100%」、「流量」は「60」に設定しました



①「ブラシツール」を選択しました

②描画色を設定しました



TECHNIQUE

下書き、ペン入れ用ブラシの作成

下書きやペン入れに便利なブラシの作成方法を紹介します。

01 描画用のブラシを作成します。できるだけ鉛筆っぽいタッチになるように、既存のブラシの設定を変更します。ブラシプリセットの初期設定ブラシの中にある「はね」ブラシをベースにします。サイズはいくつでもかまいません。



①「はね(24piexl)」を選択しました



②「はね(24piexl)」で描画しました

02 「ブラシ」タブの「シェイプ」にチェックを入れ、「サイズのジッター」のコントロールは「筆圧」を選択します。「最小の直径」は0〜20%程度にしておきます。

②「サイズのジッター」は「筆圧」に設定しました

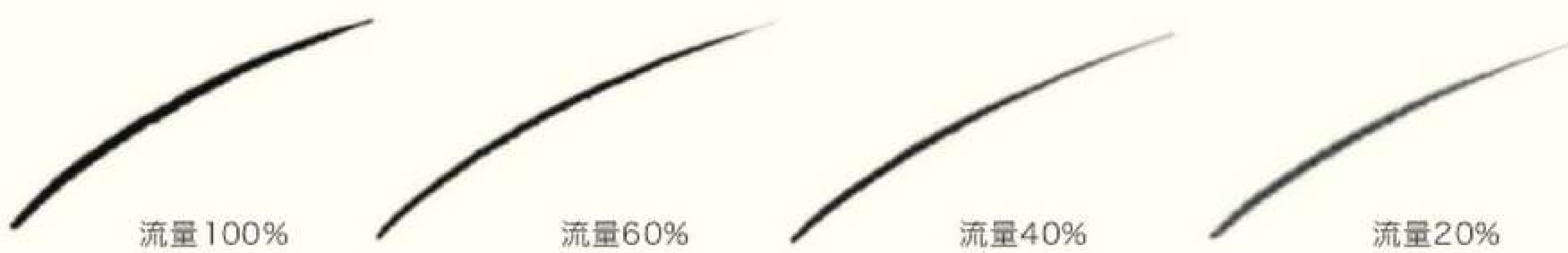


③「サイズの直径」は「0」に設定しました

①「シェイプ」にチェックを入れました

03 「散布」にチェックを入れ、「散布」スライダは「50%」、「数」は「3」に設定します。「エアブラシ」と「滑らかさ」にもチェックを入れておきます。これで擬似鉛筆ブラシの完成です。「ブラシツール」の「オプション」パネル→「流量」を調節しながら使います。



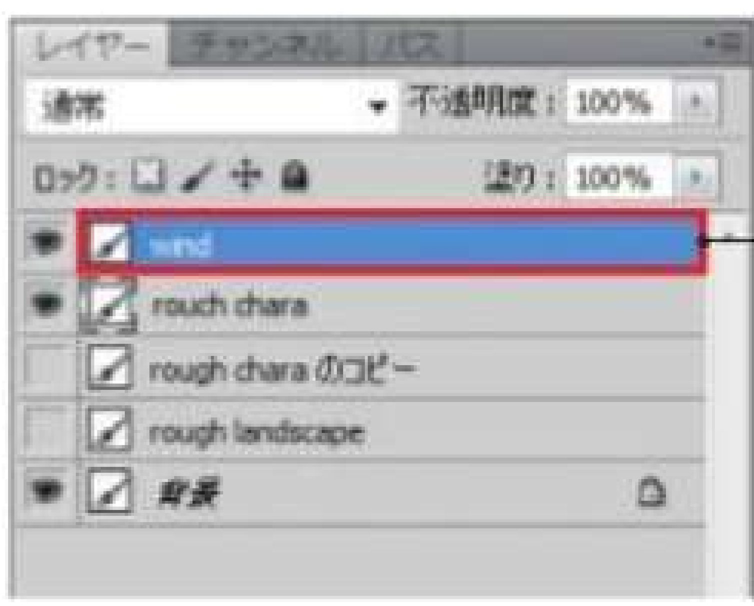


04 Photoshopはソフト側でブラシトラッキングの調節をすることができないので、ペンタブレットのドライバ設定で調節しておきます。筆圧感度を硬めにすると、より細い線が引けるようになります。僕の場合は初期設定より若干硬めにしています。





04 風であおられて膨らむ服のすそも新規レイヤーを作成し、ガイドを作っておきます。伸縮性のある筒のようなものをイメージすると描きやすくなります。難しいという場合は自前の洋服やタオルの端を結んで筒状にしてひらひらさせてみると、どういった形になるか分かりやすくなります。スカートのすそはあまり捲れすぎるとエロさが出てしまい、見せたい部分が変わってきてしまうので気をつけます。



①「wind」レイヤーを作成しました



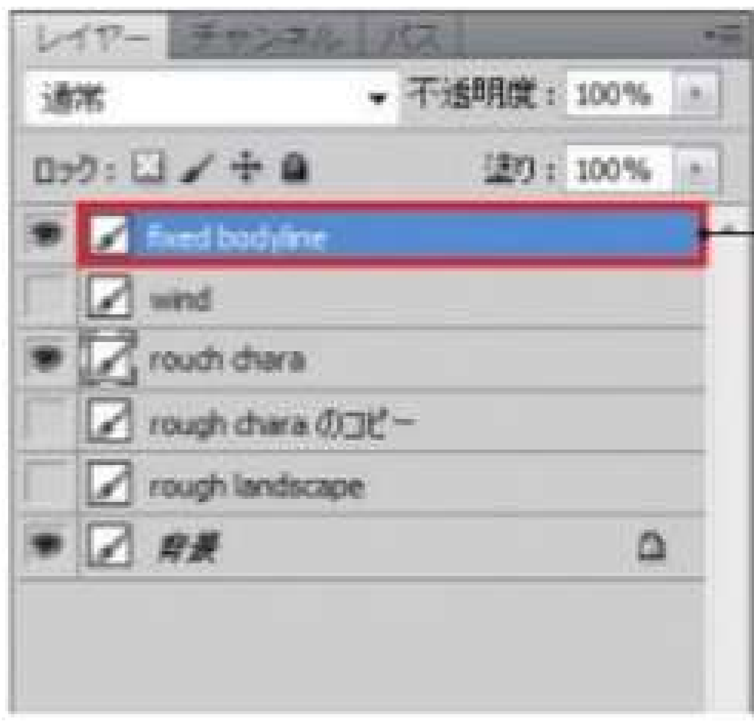
②赤の線で修正していきました

05 「wind」レイヤーに描いたガイドを参考に、服のラフを描き直します。ある程度描けたところで全体をチェックします。



06

よく見ると思ったより体格ががっしりしてしまいました。顔を描いた時点で首から下とのバランスが崩れていたのが原因です。もっと繊細ではかなげな女の子にしたいので、修正します。新規レイヤーを作成し、赤線で修正していきます。身長は変えずにもっと細身の体格にしていきます。



①「fixed bodyline」レイヤーを作成しました



②細身の体に修正しました

07

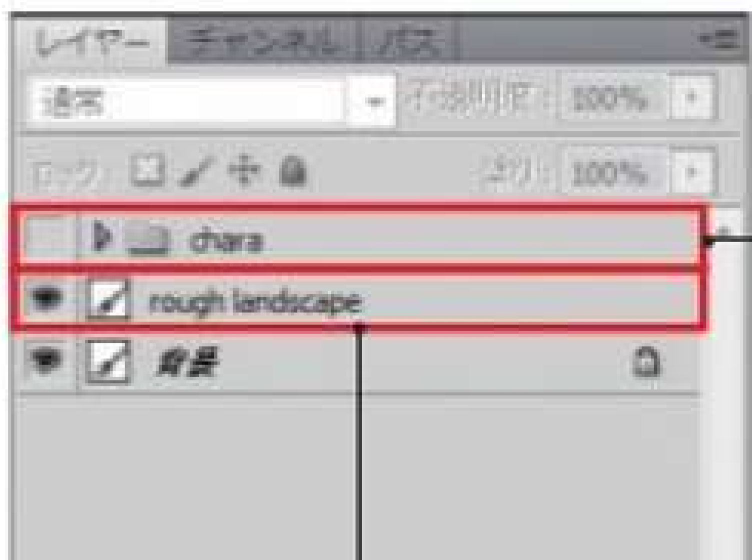
とりあえずキャラクターが描けました。さらにじょうろを描き足します。それに合わせて指の形も少し修正しました。キャラクターの下書きは完成です。





背景の修正

01 ここからは背景を描きます。Photoshopには背景を描くのに便利なIllustStudioのパース定規のように便利な機能はないので、地道に描いていきます。まずは先に描いたラフをベースにしてパースを作成します。



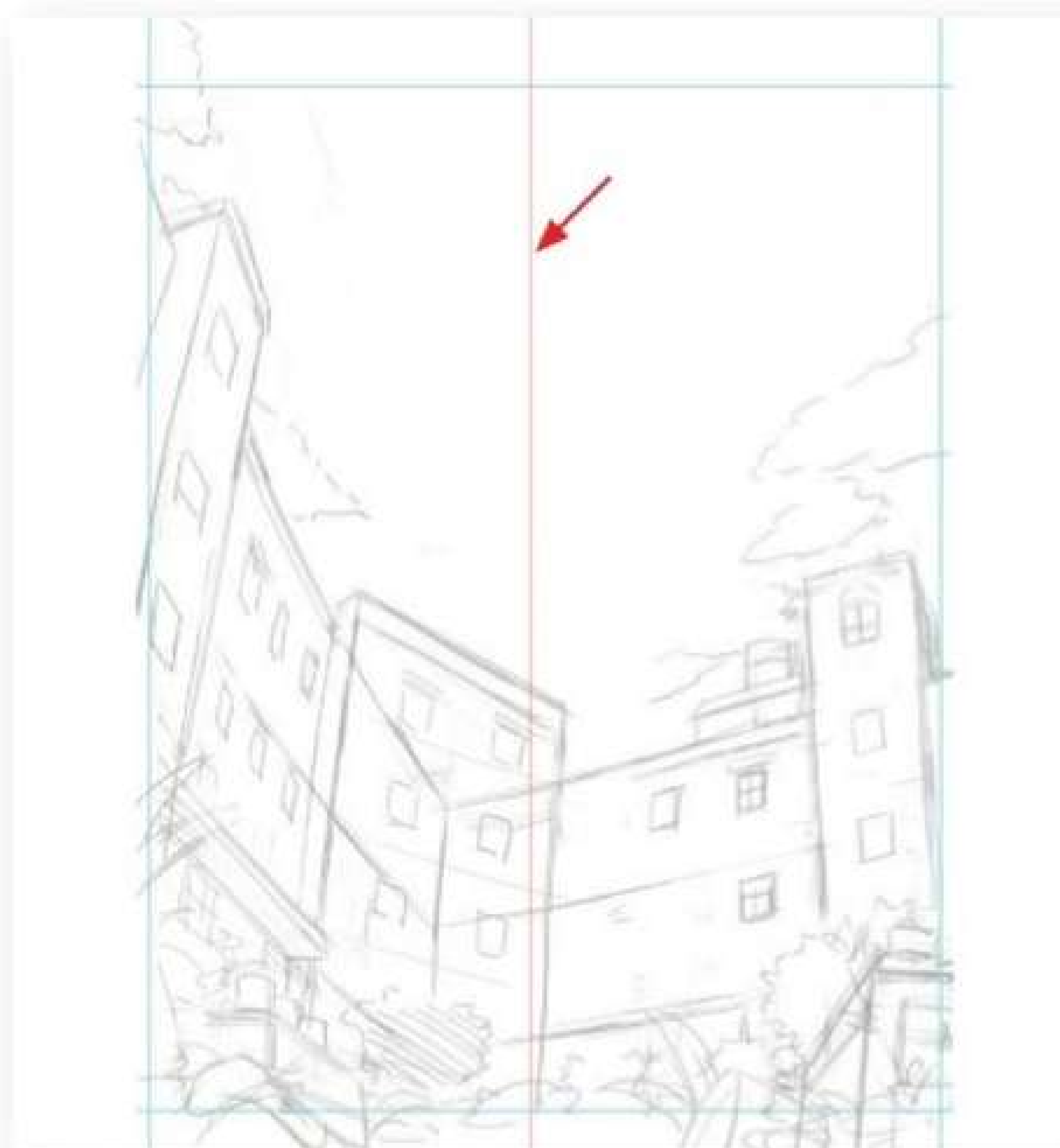
① キャラのレイヤーを「chara」グループにまとめ、非表示に設定しました

②「rough」レイヤーを「rough landscape」レイヤーに名称を変更しました

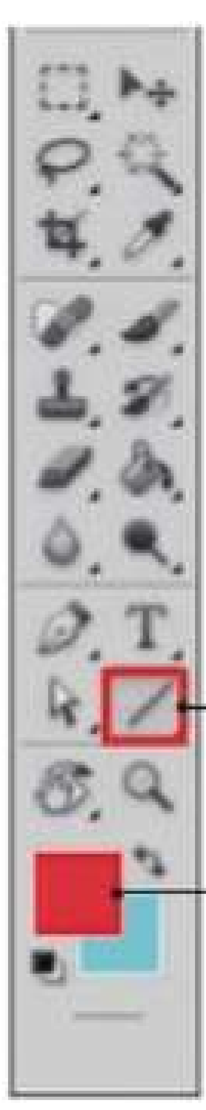


③「rough landscape」レイヤーのみが表示されました

02 「ラインツール」の太さを5ピクセルに設定して、直線を一本引きます。「シェイプ1」という新規レイヤーが作成され、「Shift」キーを押しながら引くと画面に対して垂直、水平に線を引くことができます。色は後で修正できるので適当な色でかまいません。



④カンバスに縦のラインを引きました



①「ラインツール」を選択しました

②描画色を設定しました

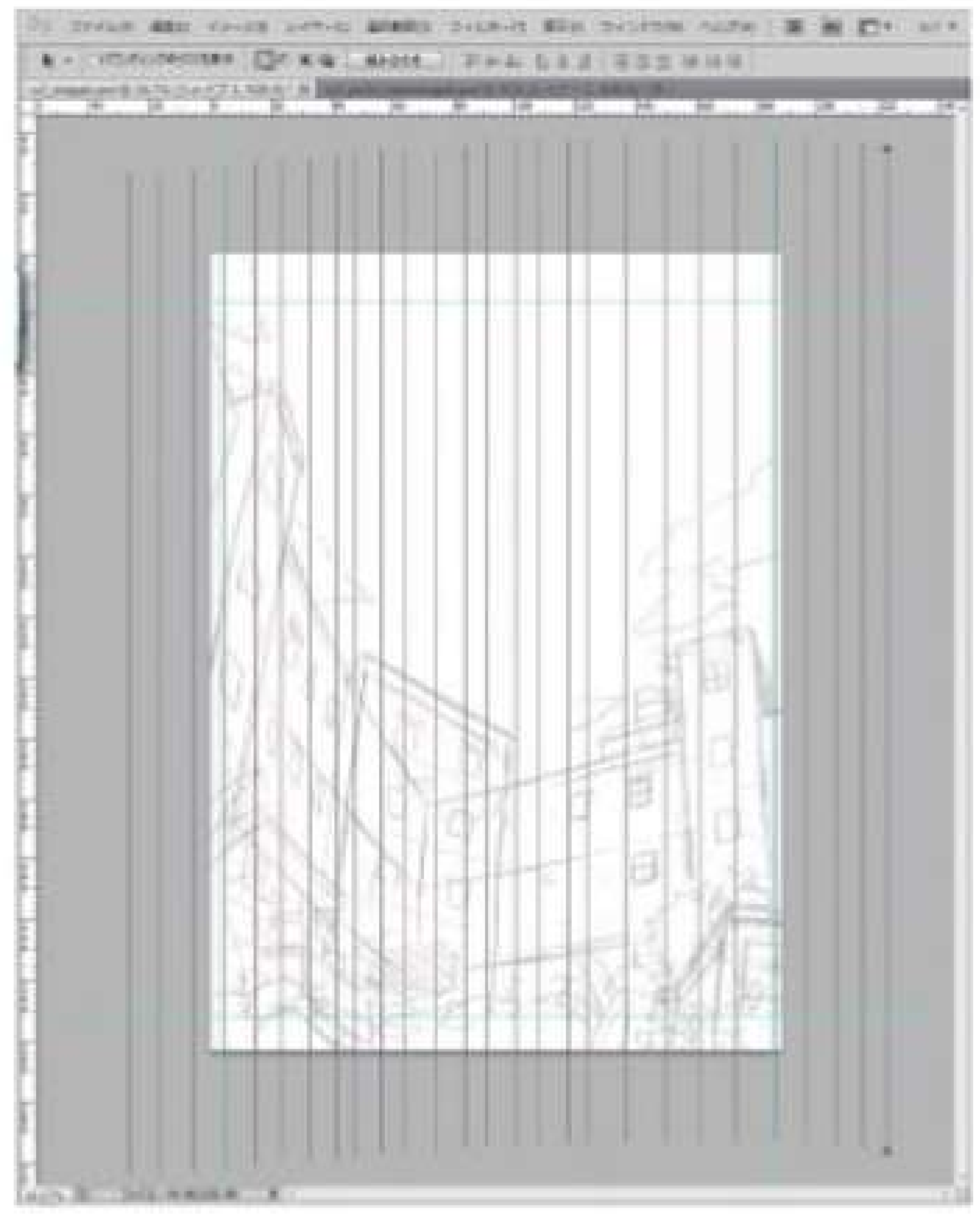


③「線の太さ」は「5」を選択しました

03 「パスコンポーネント選択ツール」を選択し、今引いた線を「Alt」(Windows)/「Option」(Mac)キーを押しながら何本か複製し、画面からはみだすように適当に配列させます。

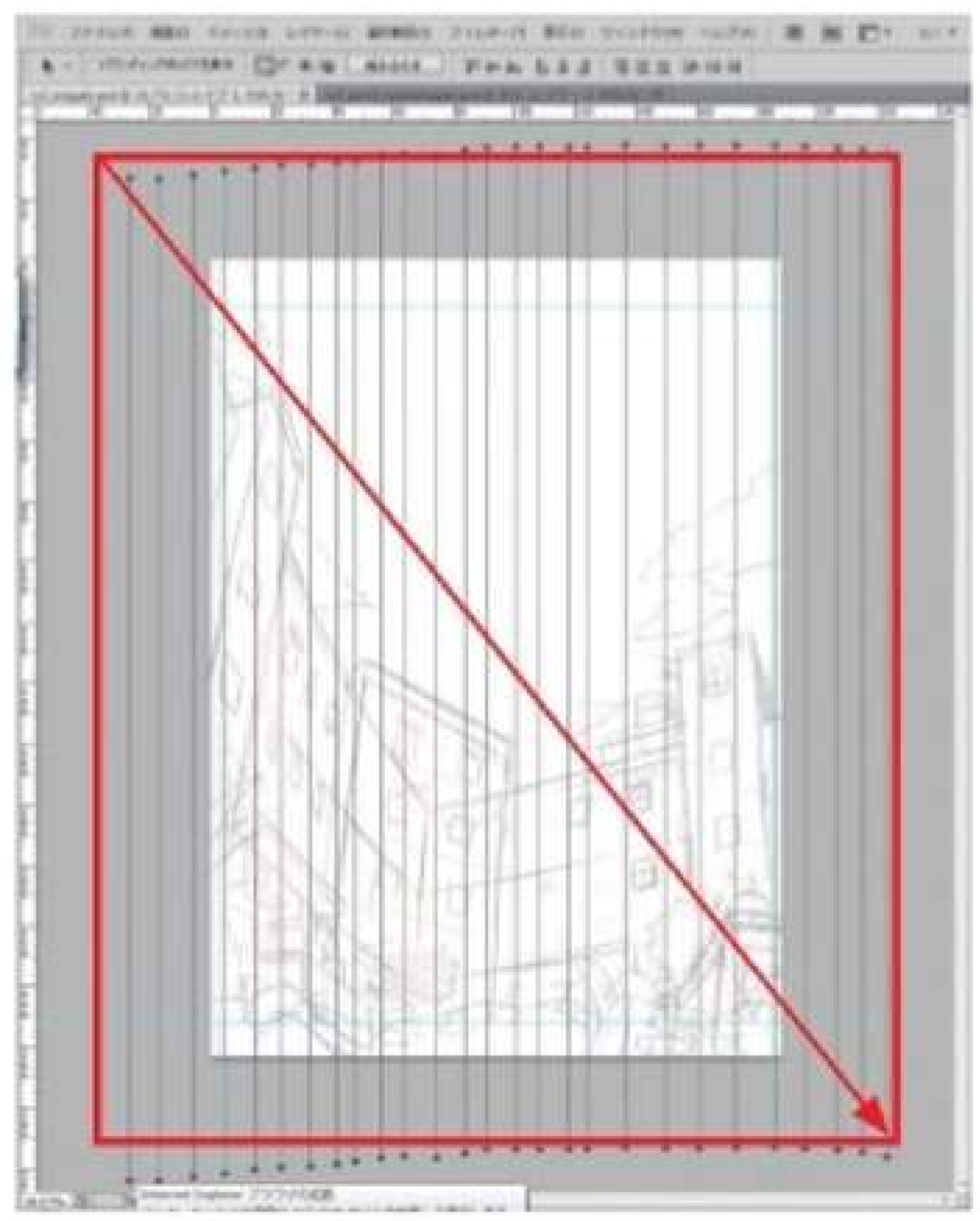


①「パスコンポーネント選択ツール」を選択しました



②ラインを複製しました

04 ドラッグして全体を囲み、全てのパスを選択します。



05 「水平方向中央を分布」、「上端揃え」をクリックしてパスを等間隔に整列させます。



①「上端揃え」を選択しました

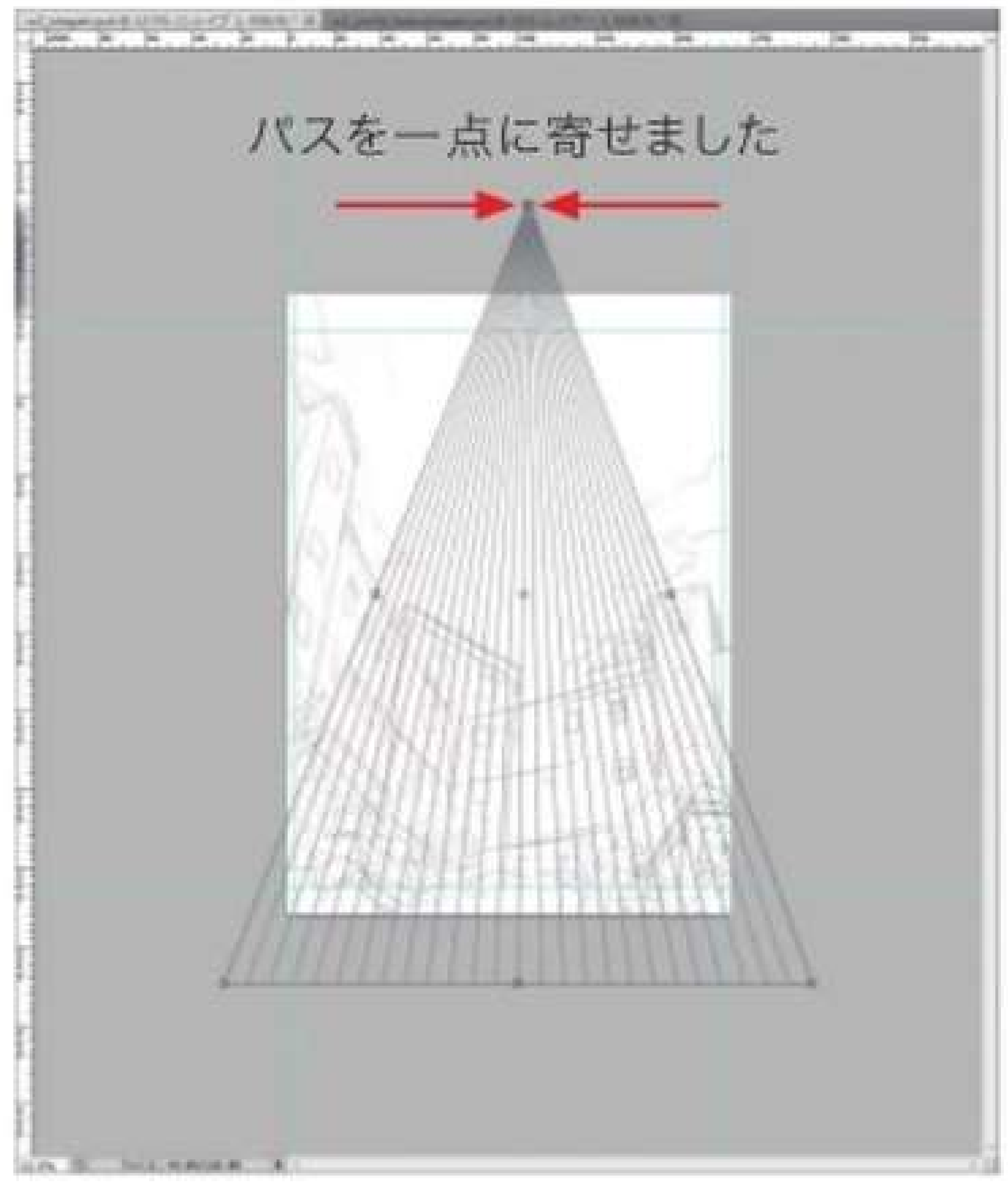
②「水平方向中央を分布」を選択しました

③ ラインの高さが揃いました

Chapter.01
Chapter.02
Chapter.03
Chapter.04

06

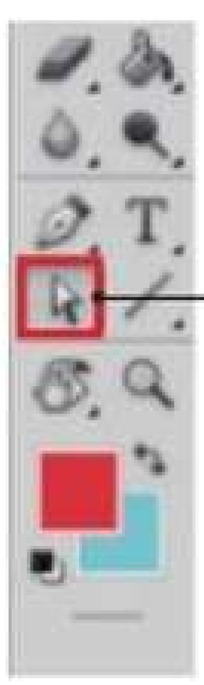
メインメニューの「編集」メニュー→「パスを変形」→「自由な形に」を選択して上端の両端を一点に寄せます。これが消失点になります。

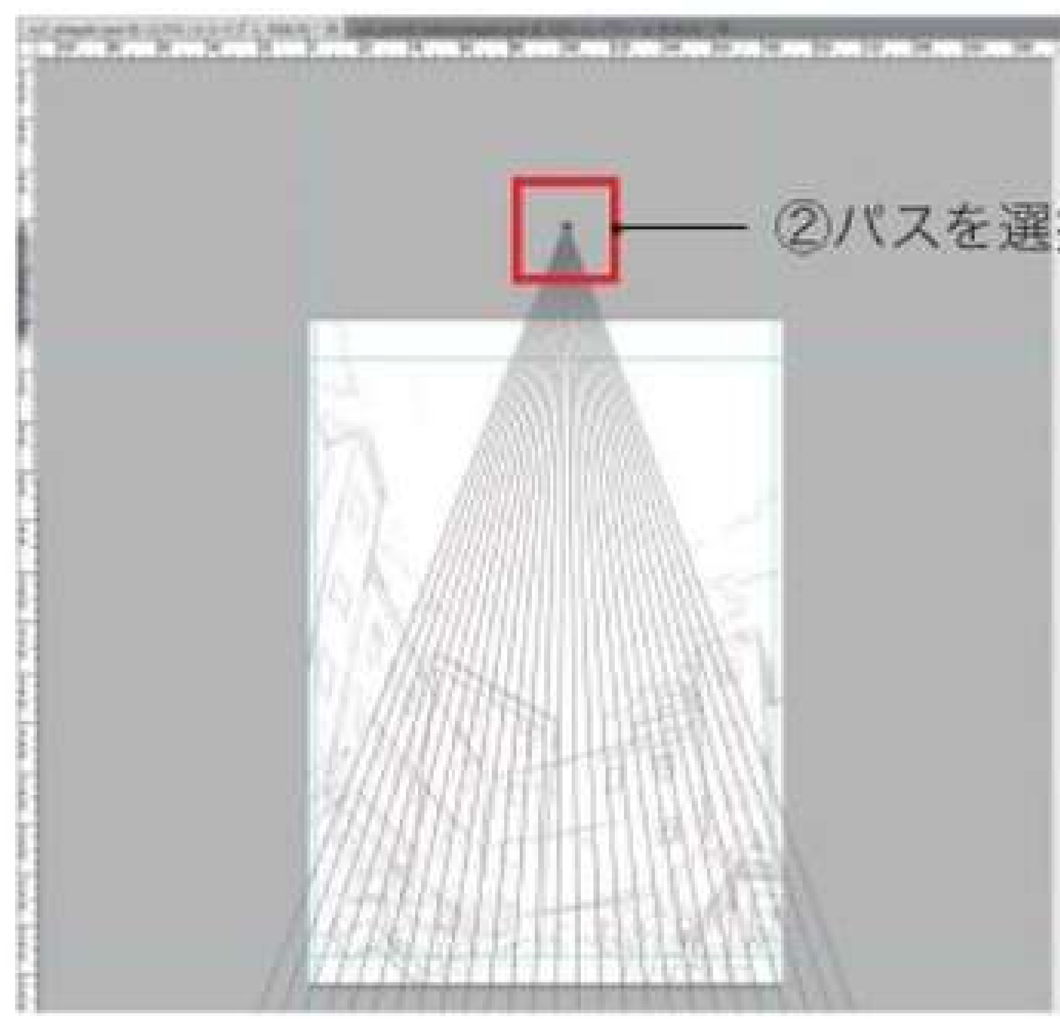


※消失点とは、立体物の奥行が一点に向かって消失するポイントのことです。ここでは、「ラインツール」で引いた複数の線を一点に集めて消失点とします。

07

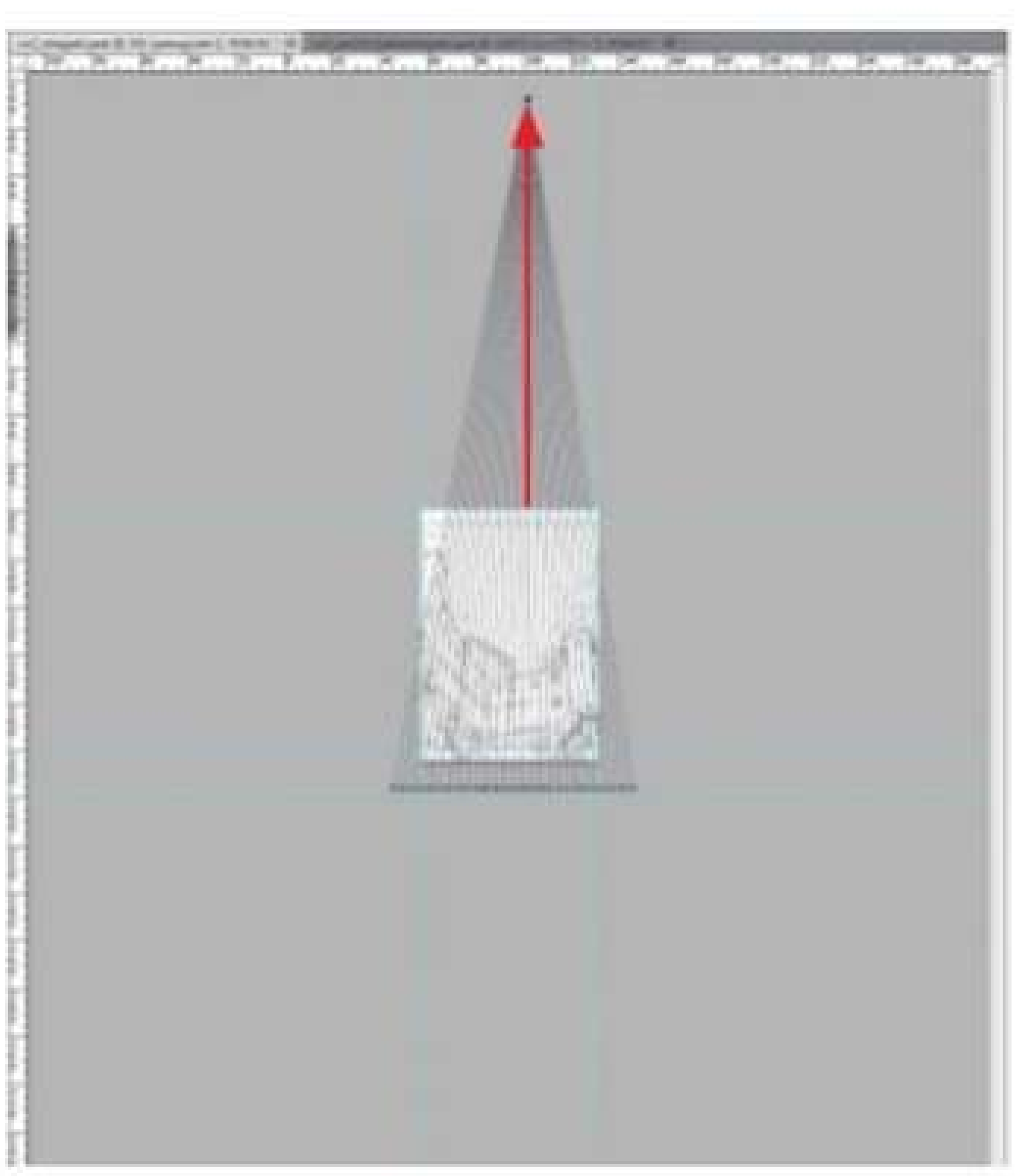
「パス選択ツール」を使って集まった消失点を囲んで選択します。

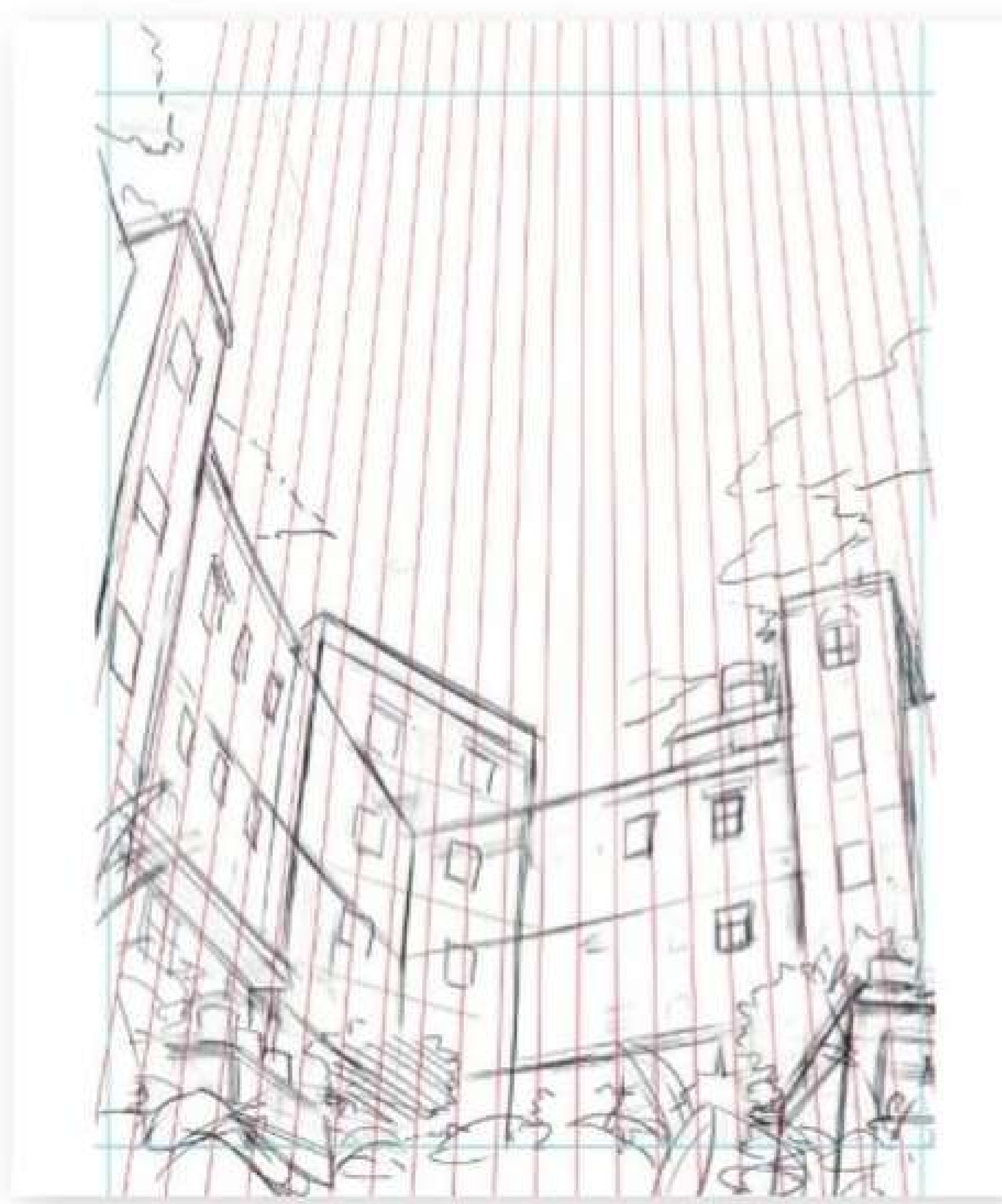




08

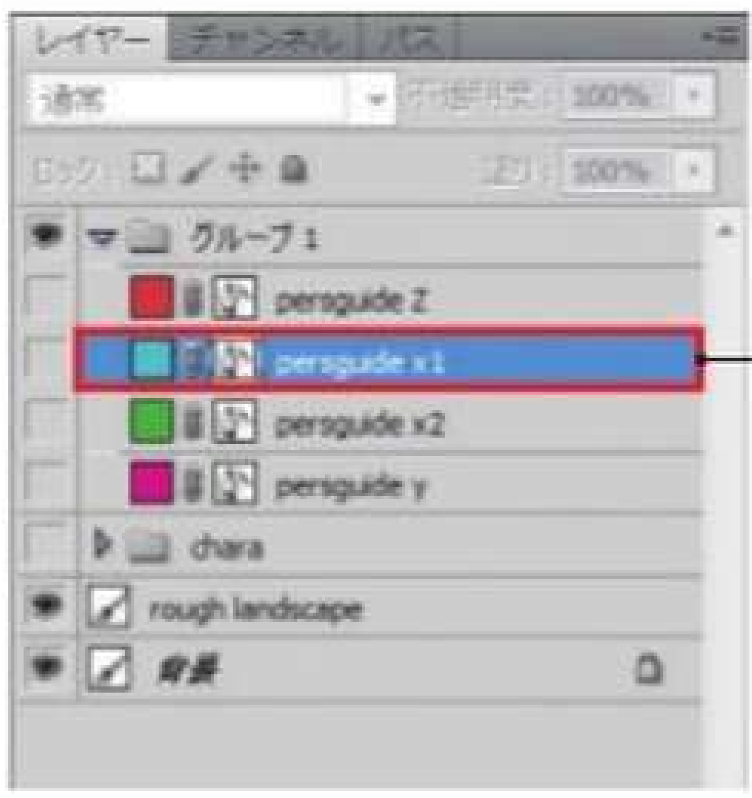
ラフに合わせて消失点を天の方向に移動させます。これでひとまず縦方向のパースガイドができました。



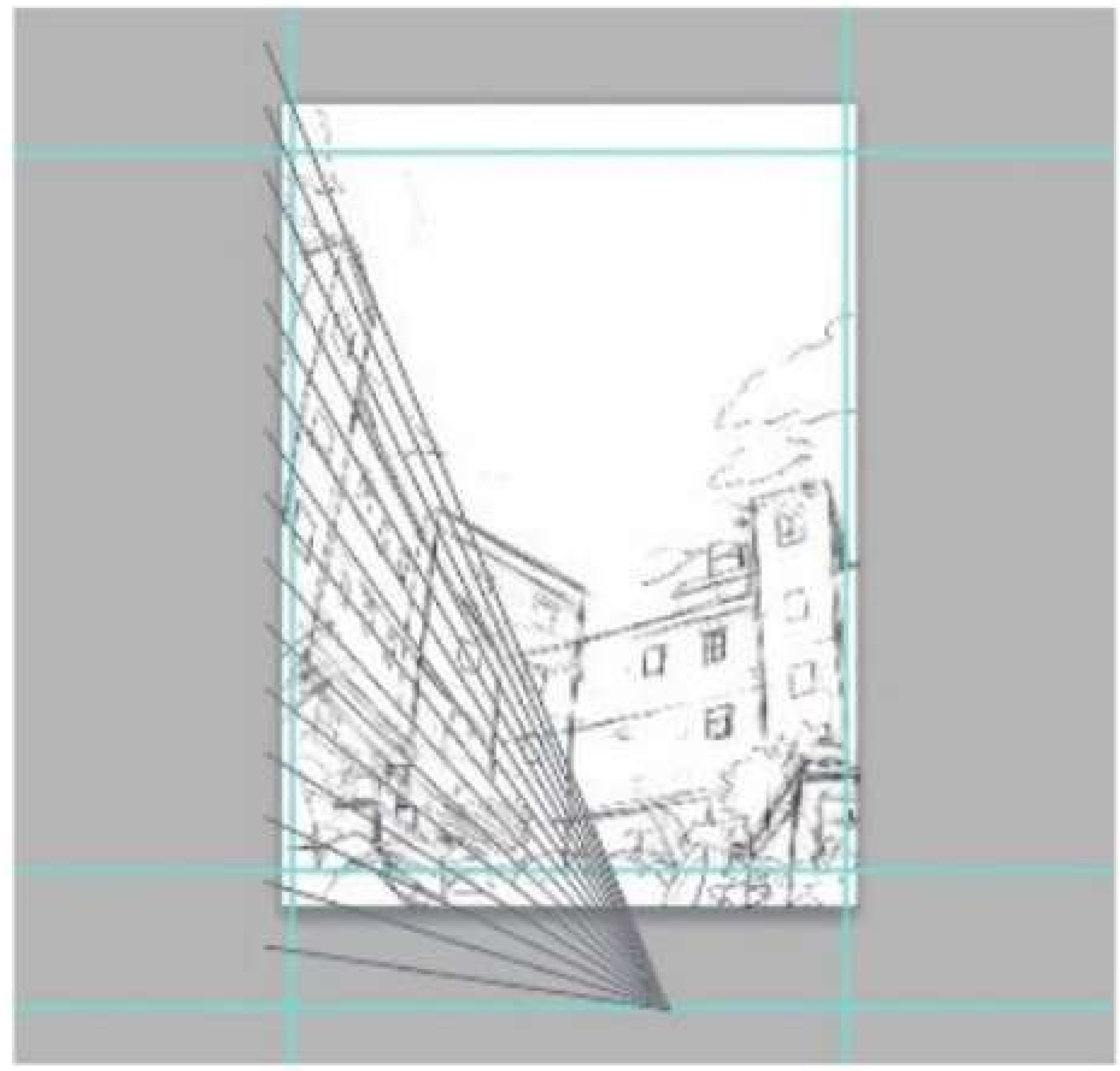


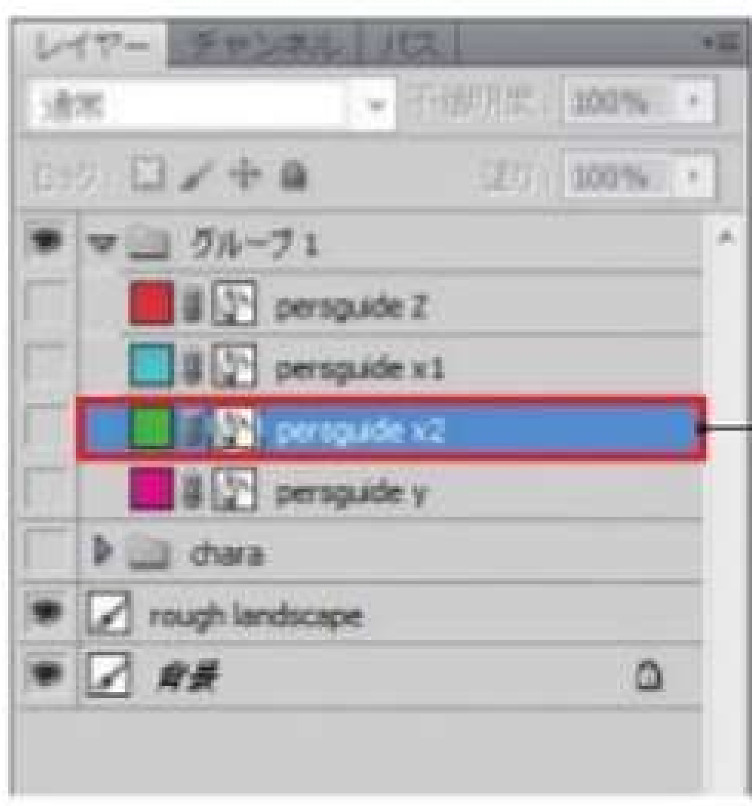
09

同様に横方向のパースガイドを作成します。パースガイドは混濁しないようにそれぞれ色を変えておくと分かりやすいでしょう。

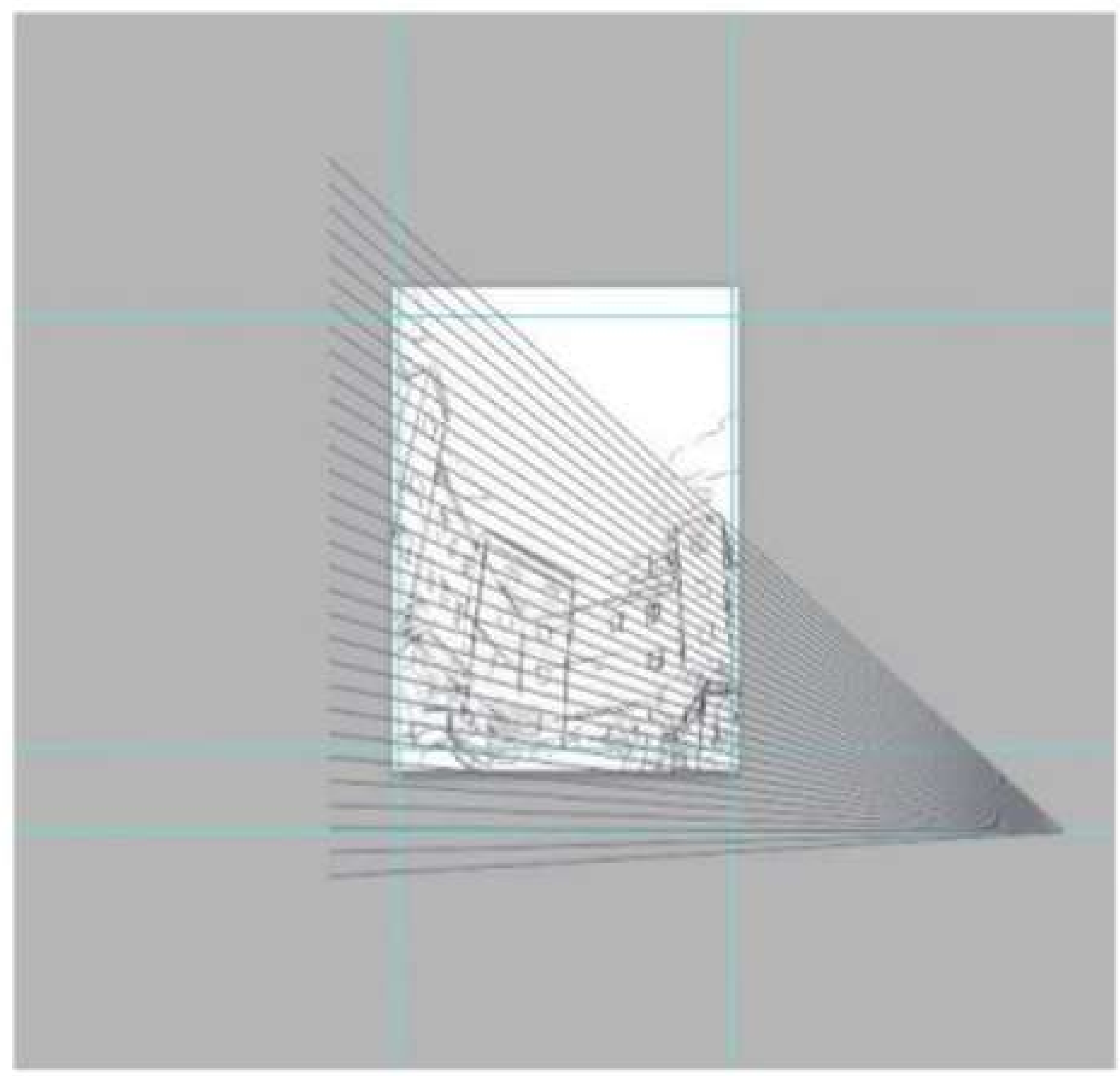


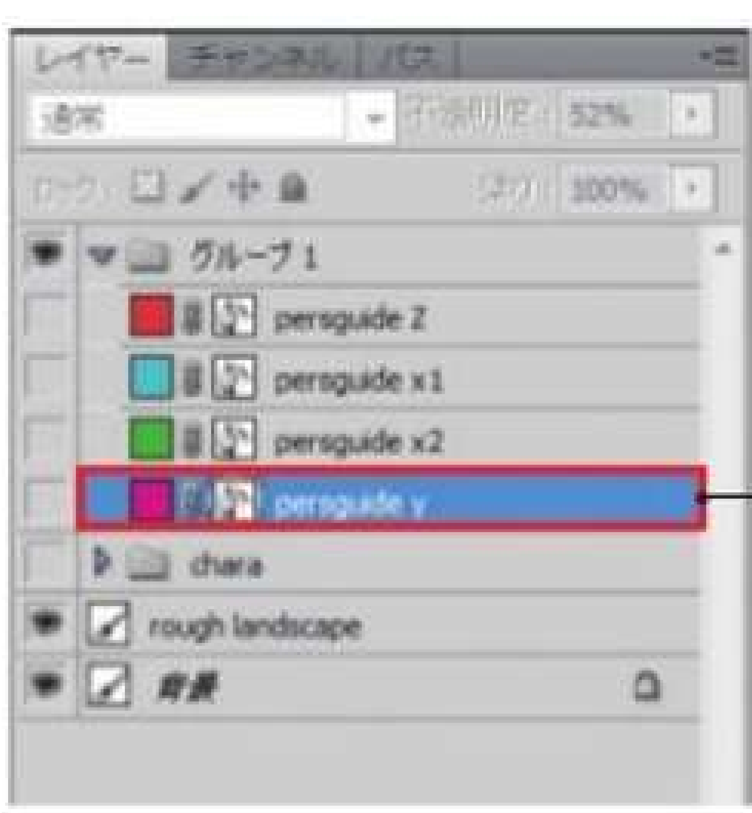
①左側の建物に対する消失点のガイドを「persguide x1」にまとめました。色は水色に設定しました



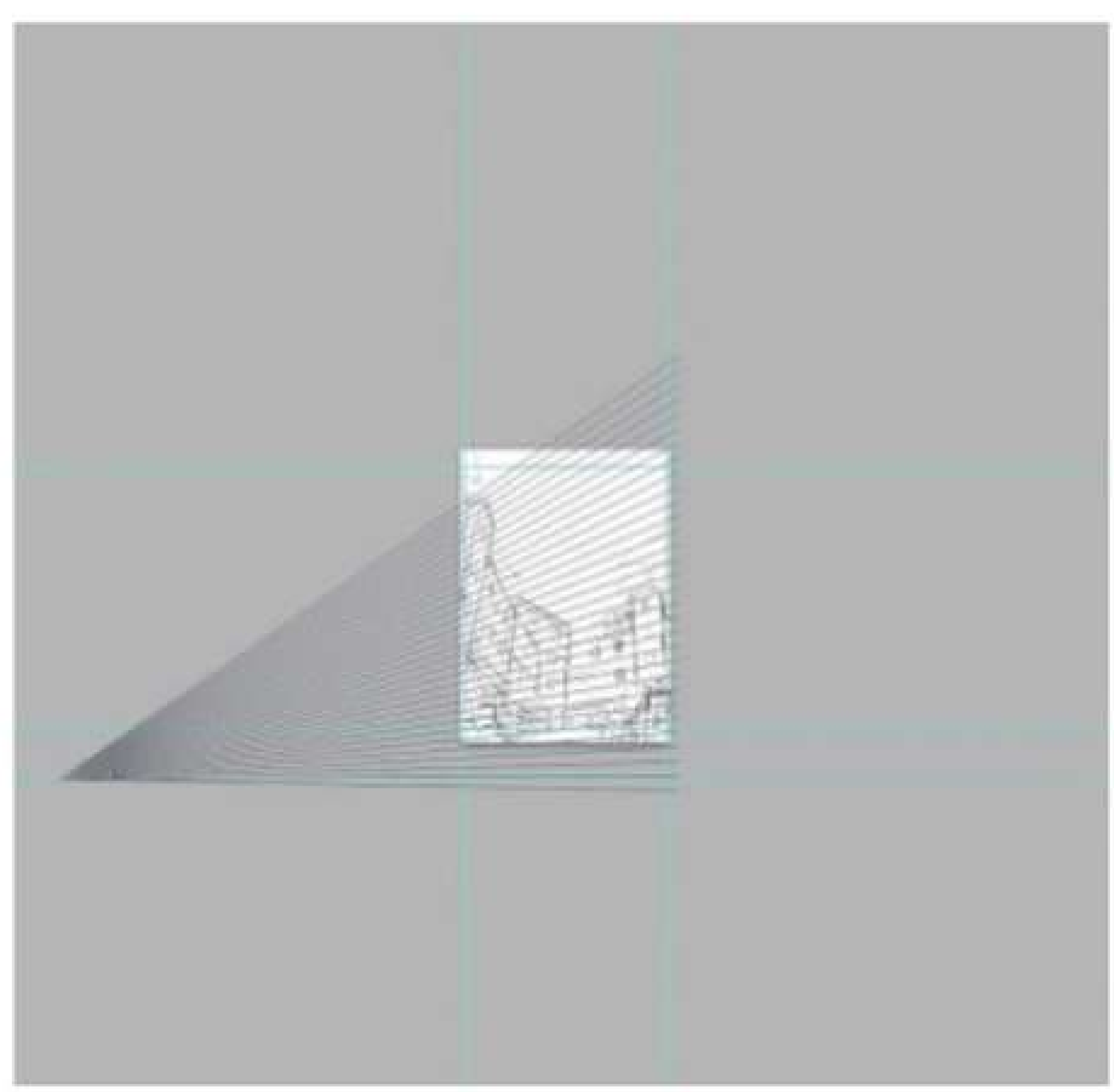


②中央の建物に対する消失点のガイドを「persguide x2」にまとめました。色は緑に設定しました





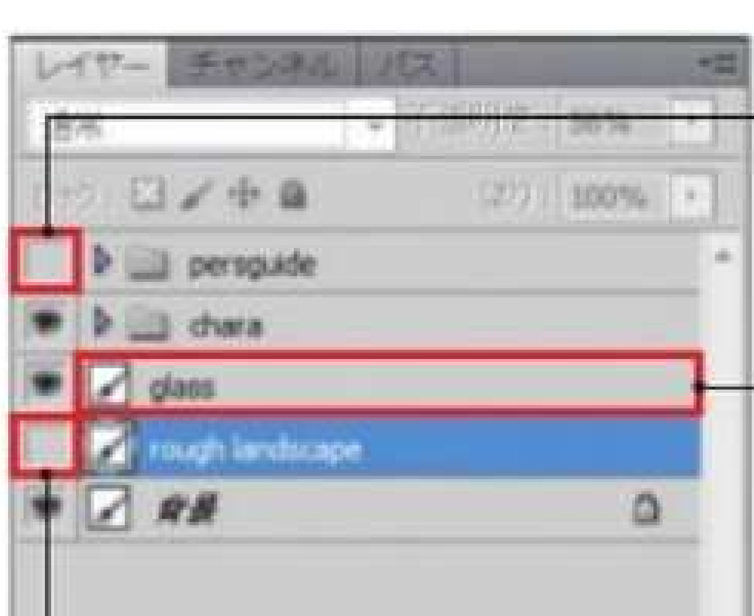
③右側の建物に対する消失点のガイドを「persguide y」にまとめました。色はピンクに設定しました



10 パースガイドが完成しました。



11 建物を描き始める前に、画面下の植物などを描いていきます。



①「persguide」グループを非表示にしました

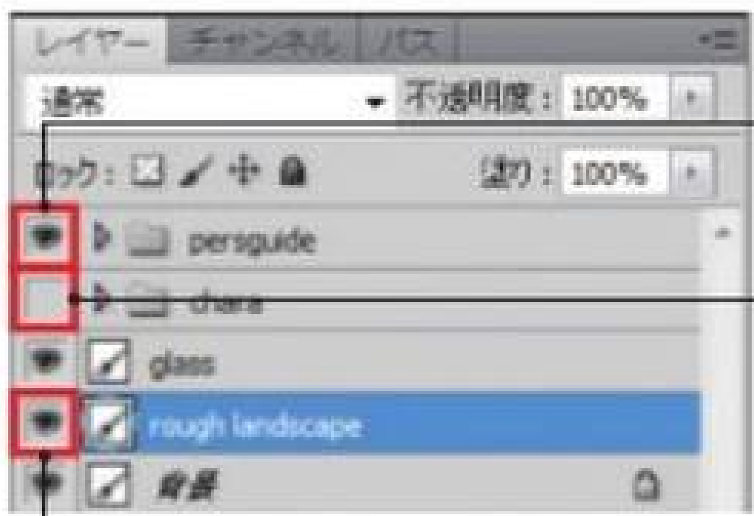
③「glass」レイヤーを作成しました

②「rough landscape」レイヤーを非表示にしました



④建物とパースガイドを非表示にして、「glass」レイヤーに植物を描きました

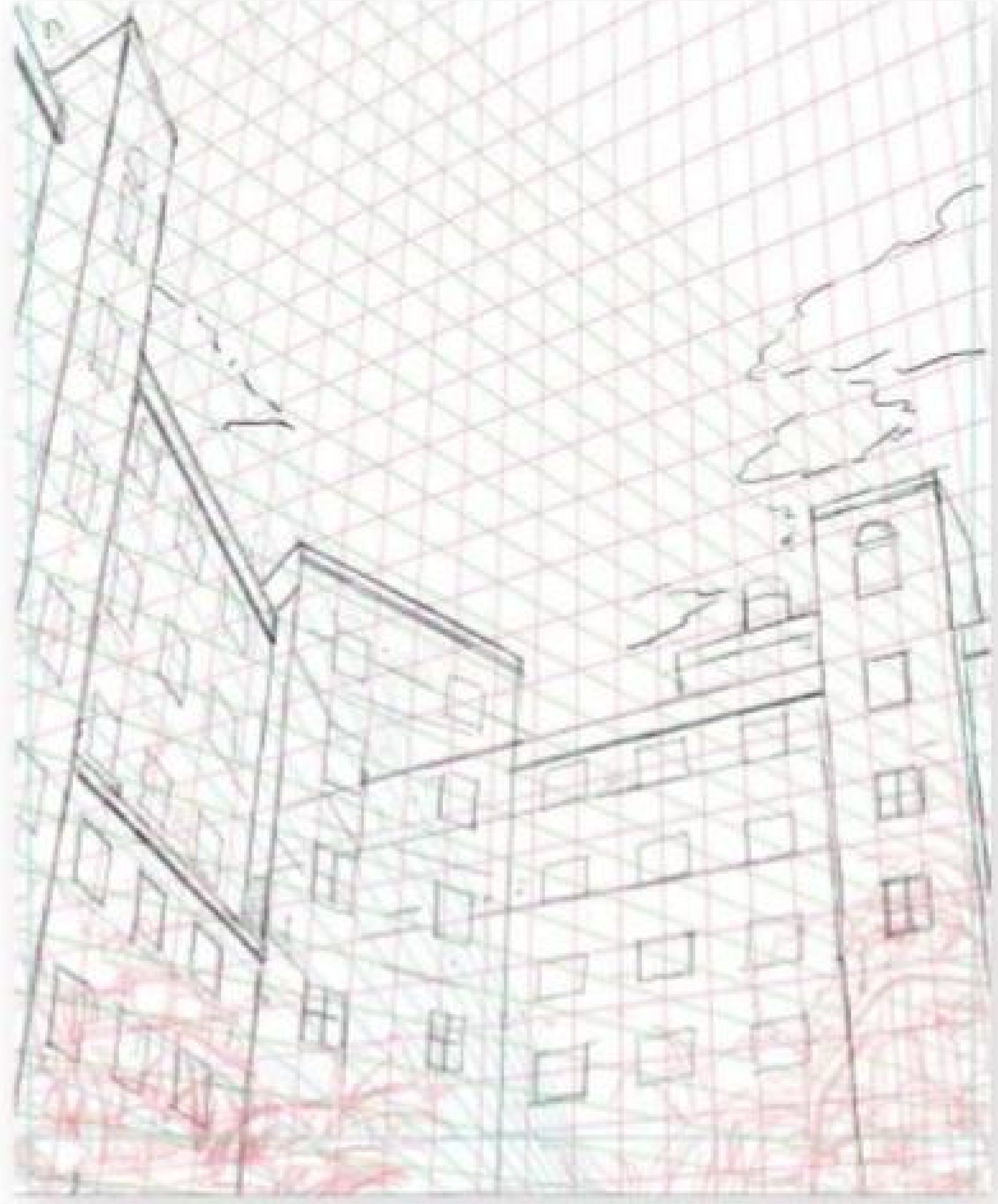
12 建物を修正します。パースガイドに合わせてフリーハンドで窓や壁などの大まかなアタリをつけます。



①「persguide」グループを表示しました

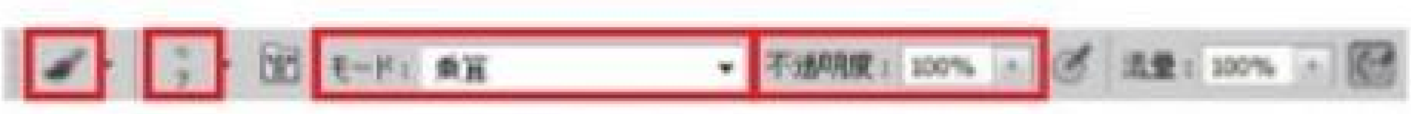
③「chara」グループを非表示にしました

②「rough landscape」レイヤーを表示しました



④キャラ以外のレイヤーを表示して、窓や壁などのアタリをつけました

13 アタリをつけたら「消しゴムツール」で消しつつブラシで形を整えていきます。Photoshopは「Shift」キーを押しながらポイントをクリックすることで直線を引くことができますが、今回は建物の怪しい雰囲気を出すためにフリーハンドでよれた線を描いていきます。過剰にきっちりガイドに合わせる必要はありません。



①「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「7」、「モード」は「乗算」、「不透明度」は「100%」に設定しました



②ガイドに沿って窓を描きました

14 より雰囲気を出すために配管やエアコンの室外機などを描き加えていきます。



Chapter.01

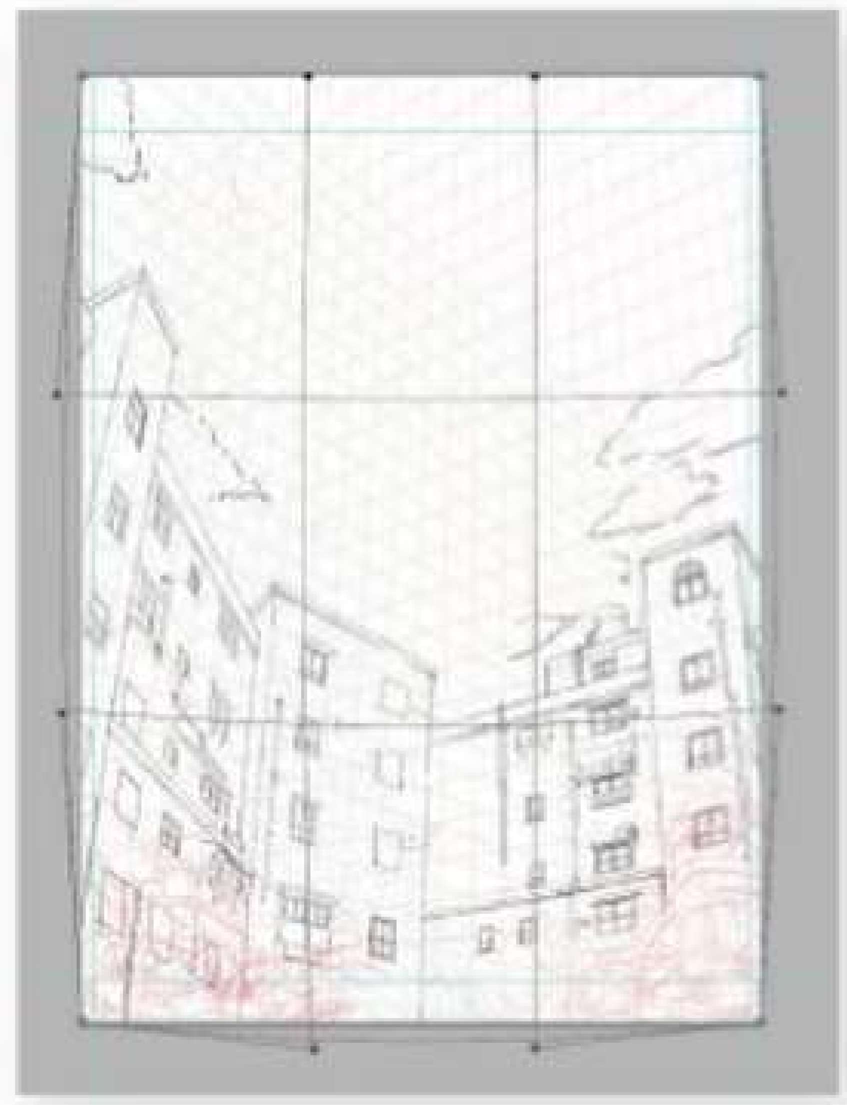
Chapter.02

Chapter.03

Chapter.04

15

よりキャラクターを際立たせるために、カメラの広角レンズやフィッシュアイレンズで撮影したような歪んだ画面を再現します。メインメニューの「編集」メニュー→「変形」→「ワープ」を使って建物を下側に膨らませ、歪ませます。



16

膨らんだ部分が画面からはみ出てしまったので、メインメニューの「編集」メニュー→「自由変形」で余白がガイドの内側にかからない程度にリサイズします。



17

キャラクターをもう少し大きく見せたいので、少し中央寄りに寄せます。「chara」グループは「chara」レイヤーに統合してメインメニューの「編集」メニュー→「自由変形」で「105%」に拡大しました。



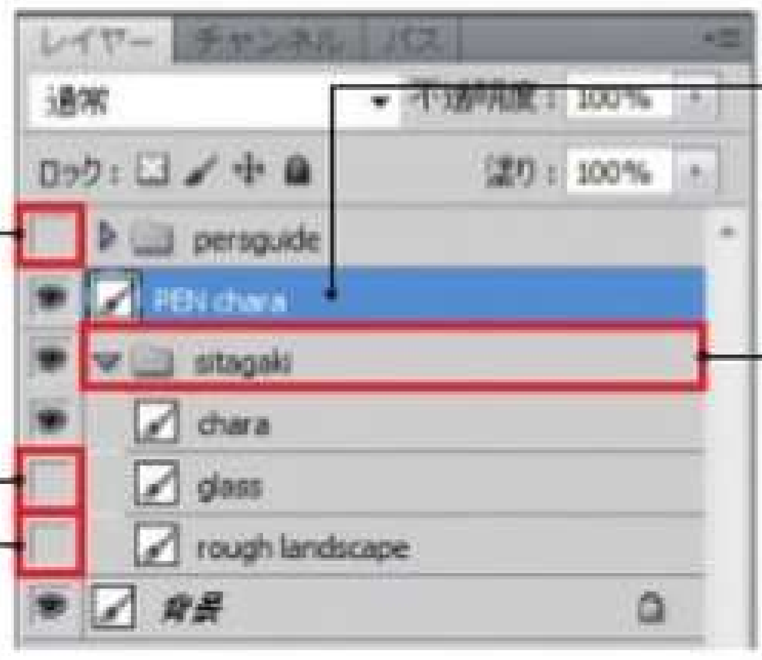
①修正前の状態です



②自由変形で105%拡大しました

キャラクターのペン入れ

01 ペン入れを行います。まずはキャラクターから描いていきます。



①「PEN chara」レイヤーを作成しました

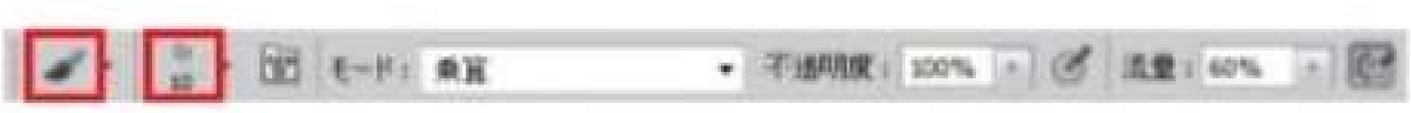
②「sitagaki」グループを作成し、下書きレイヤーをフォルダにまとめました

③「penguide」「glass」「rough landscape」レイヤーを非表示にしました



④キャラの下書きのみを表示した状態になりました

02 顔などの細かいパーツはブラシサイズを10ピクセル、輪郭などは15ピクセルぐらいに設定して強弱をつけて描いていきます。不透明度は60〜80%程度にします。あえて部分的に線を繋げずに描いていきます。



①「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「10」に設定しました

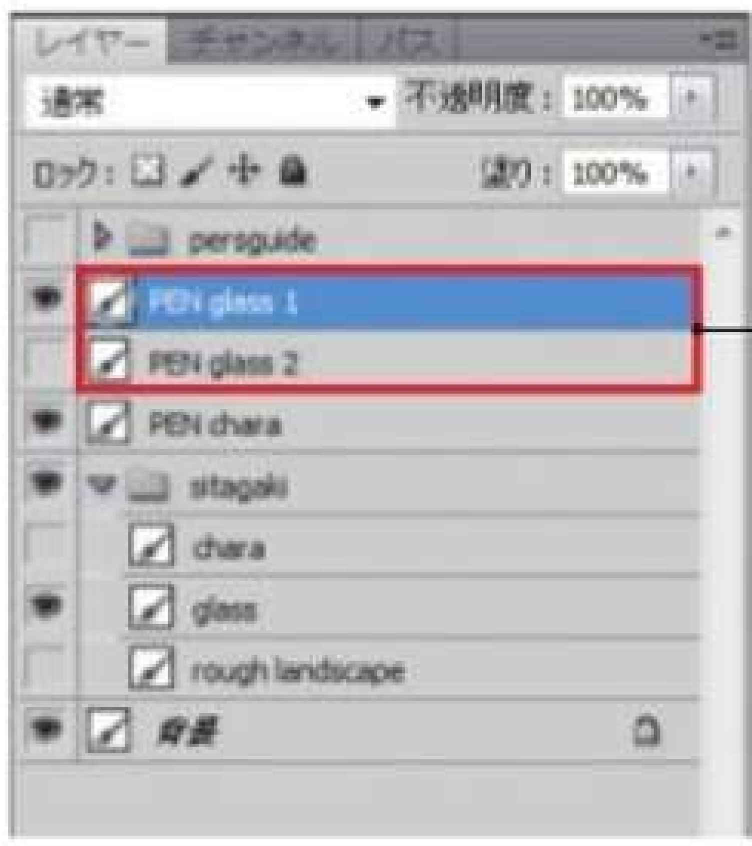


②顔の表情から描きました

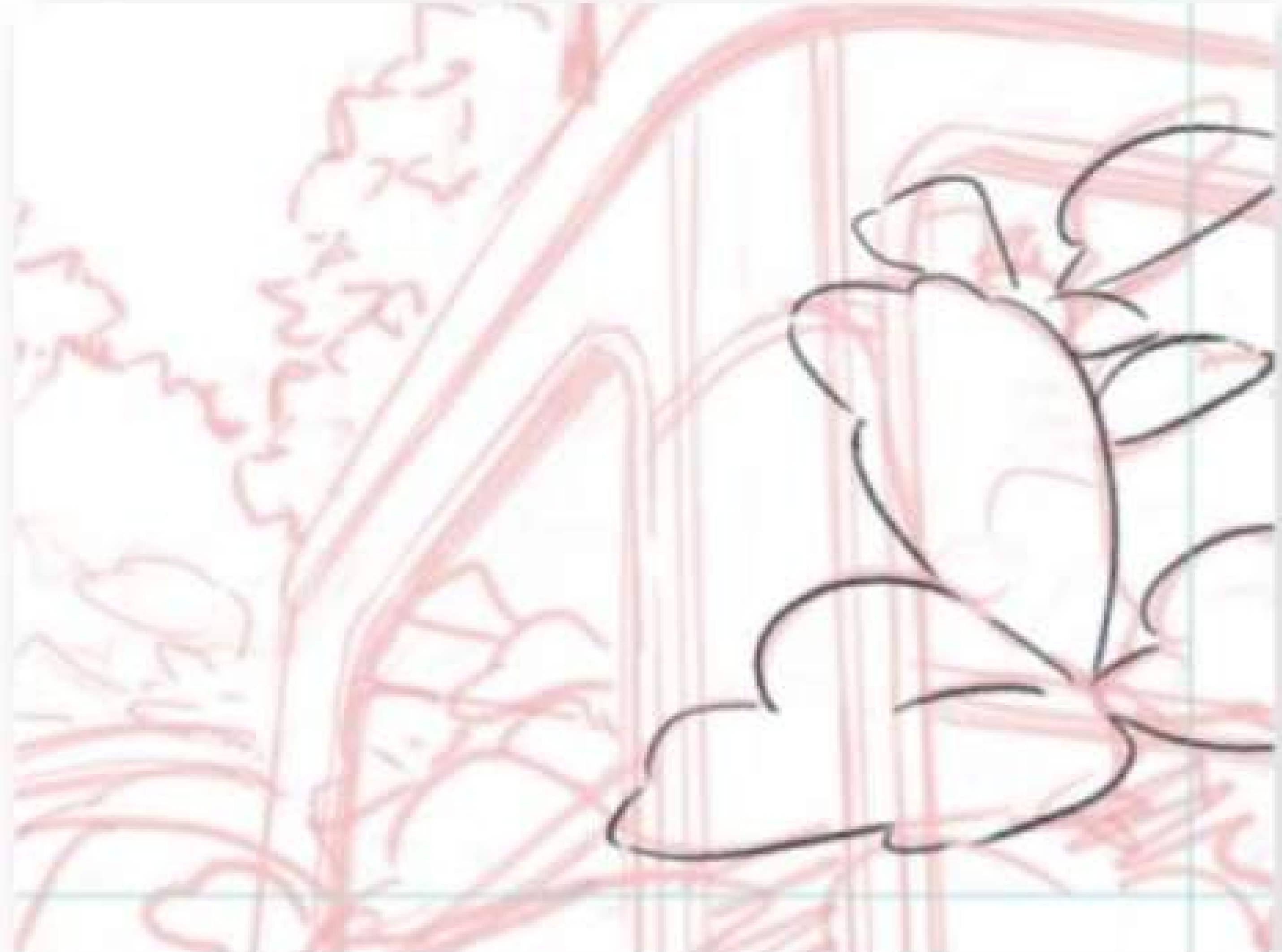


③全身を描きました

03 植物は筆圧に強弱をつけて、柔らかい線で描いていきます。



①「PEN glass 1」と「PEN glass 2」レイヤーを作成して、「PEN glass 1」レイヤーを選択しました



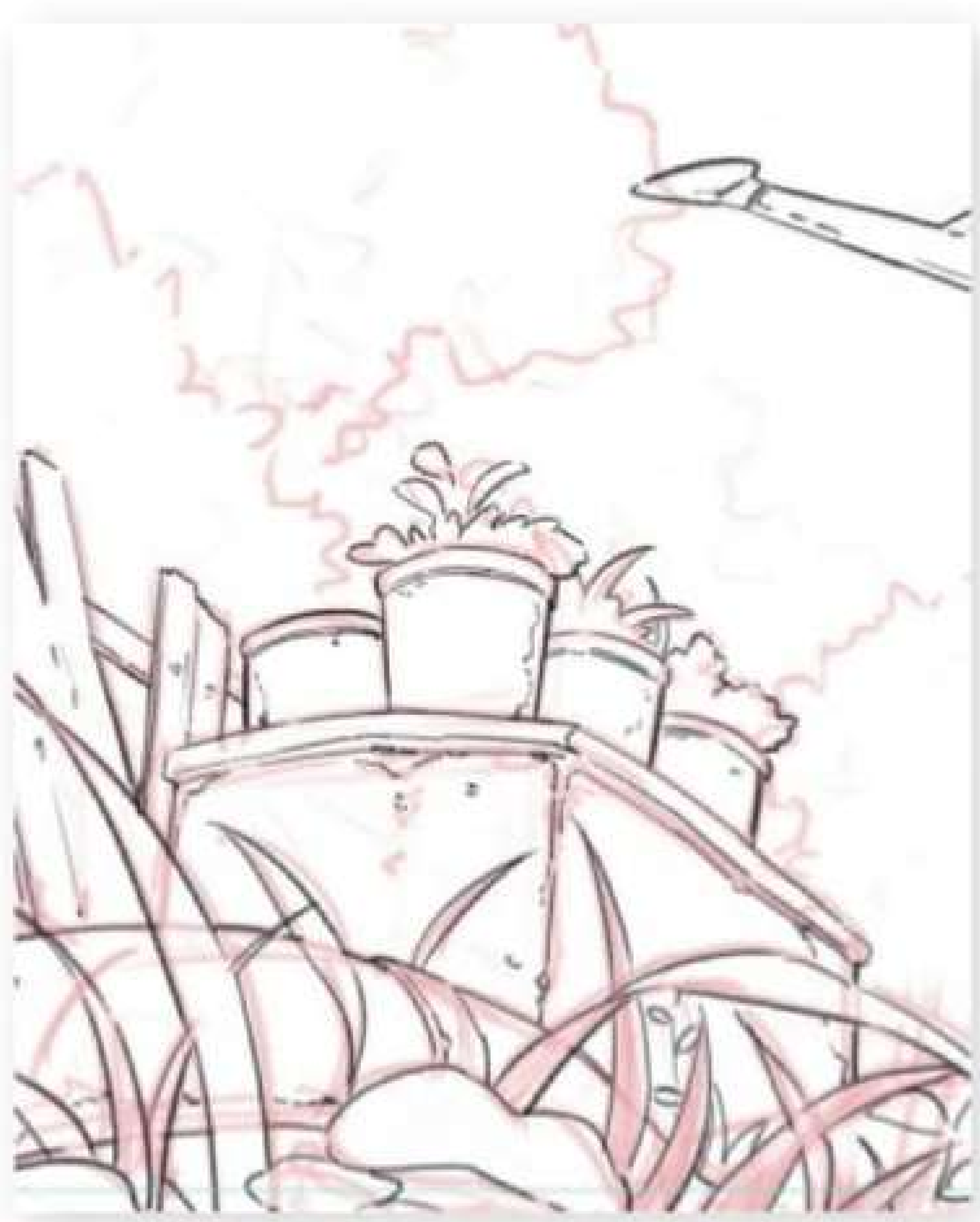
②手前の植物のペン入れを開始しました

04 描きにくいところはカンバスを回転させて描きます。はみ出した部分は後で消せばよいので、ためらわずに思い切って線を引きましょう。



カンバスを回転させながら描きました

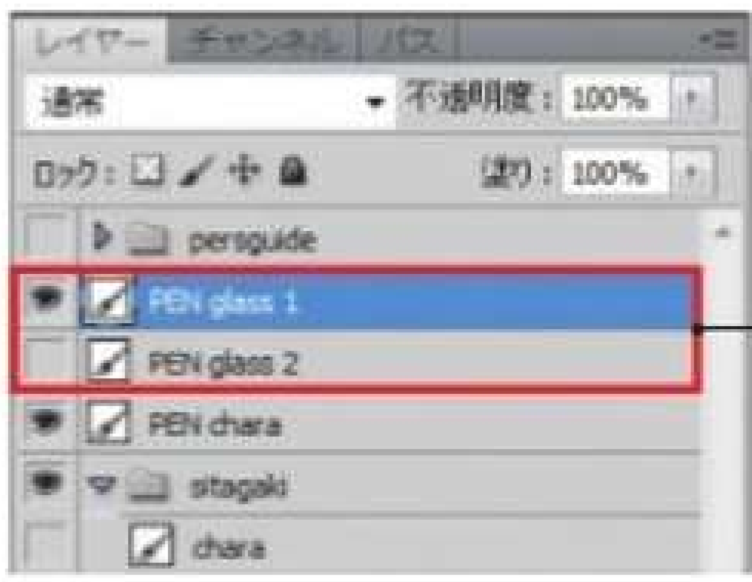
05 ブロックや植木鉢などはひび割れや汚しを入れて、朽ちた雰囲気を出します。



ひび割れや汚しを入れました

06

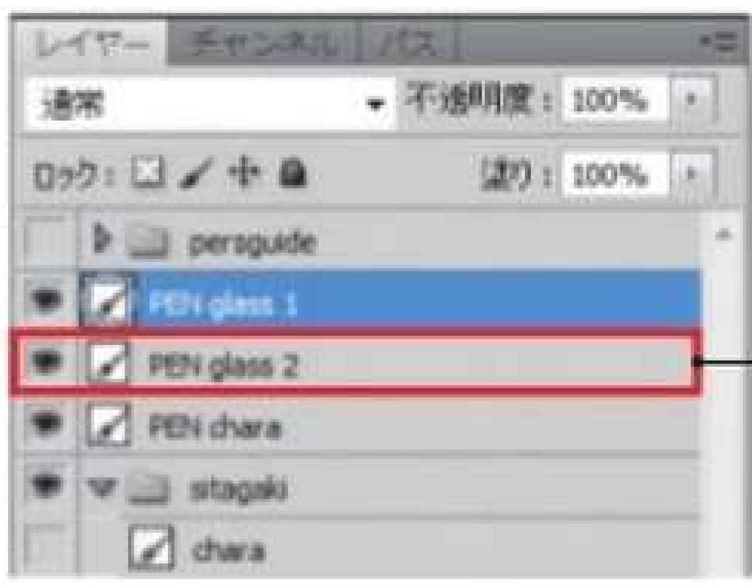
キャラクターの手前と奥にある背景は、念のためレイヤーを分けて描きます。



①「PEN glass 2」レイヤーを非表示にして、「PEN glass 1」レイヤーを表示しました



②手前の植物のみ表示しました



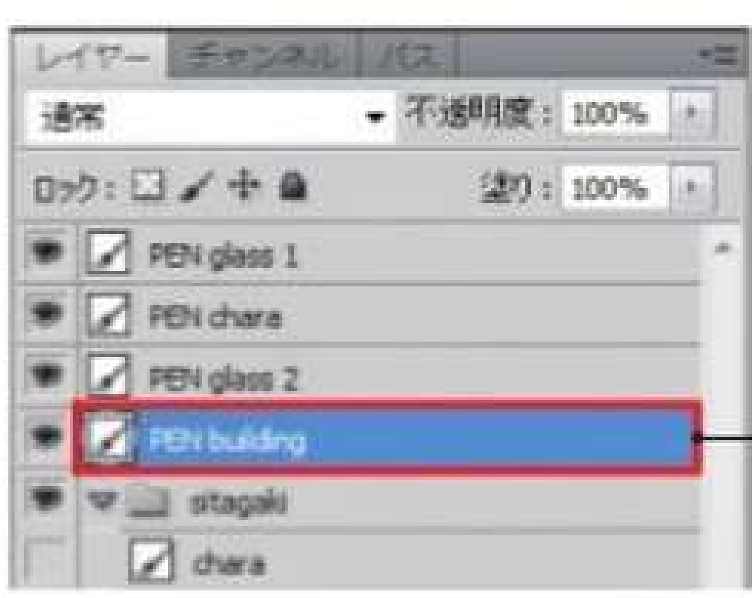
③「PEN glass 2」レイヤーを表示しました



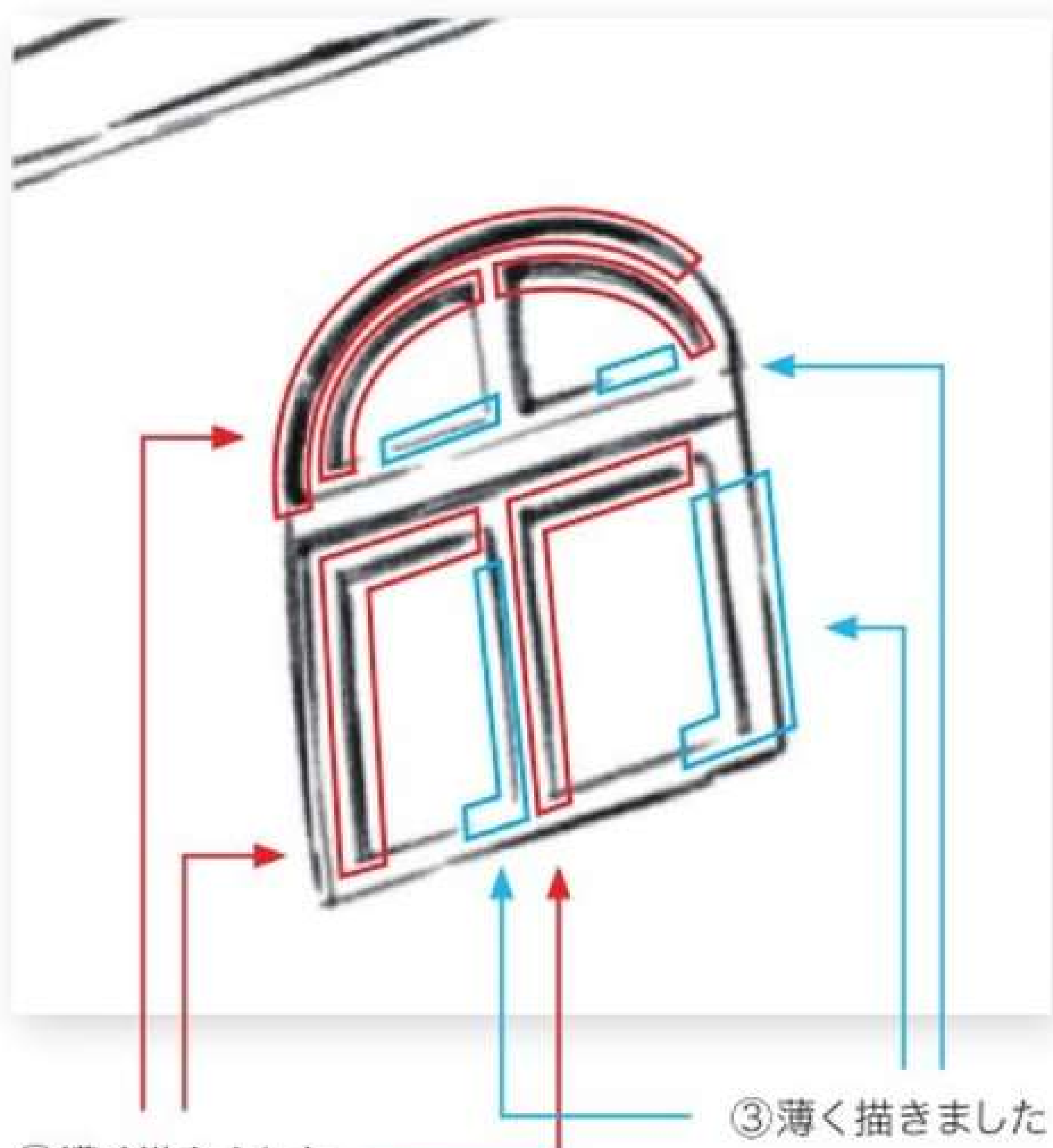
④手前と奥の植物を表示しました

07

建物の窓枠など、影になる部分は線を濃く太く、反対側の光が当たる部分は線をかすれさせたりなどして陰影をつけていきます。



①「PEN building」レイヤーを作成しました



②濃く描きました

③薄く描きました

08

全体を確認しながら下書きのときには描いてなかった汚しやひび割れを加えていきます。ひとまずペン入れ完了です。



Chapter. 02

Photoshopを使った着色テクニック



CG Illustration Techniques

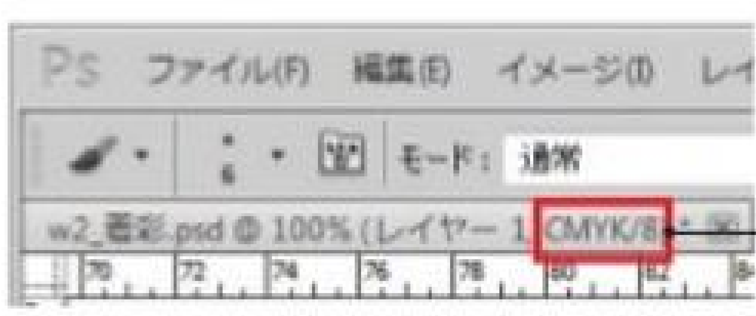
Chapter.
02

Photoshopを使った着色テクニック

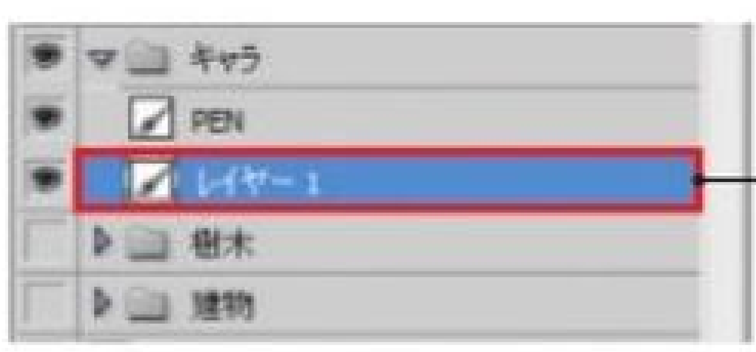
Chapter.02ではChapter.01で作成した線画をPhotoshopで着色します。Photoshopには塗りに便利なレイヤーや範囲選択の機能が搭載されていますので、うまく活用して作品を完成させます。ここで紹介する方法はどんな作品にでも使える基本的なテクニックなので、ぜひ身につけましょう。

着色の準備と下塗り

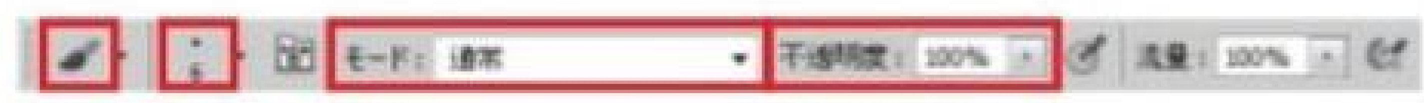
01 着色作業に入る前に画像をCMYKにします。メインメニューの「イメージ」メニュー→「モード」→「CMYK」を選択します。まずは着色しやすいようにオブジェクトをレイヤー分けします。開いた線を閉じるためのペン入れした「PEN」レイヤーの下に新規レイヤーを作成し、ペン画の開いた部分を細めのブラシを使って赤線で繋いで閉じていきます。



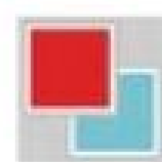
①「モード」は「CMYK」を選択しました



②「レイヤー1」を作成しました



③「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「6」、「モード」は「通常」、「不透明度」は「100%」に設定しました



④「描画色」を設定しました



⑤「レイヤー1」に閉じた線を書き足しました

TECHNIQUE

CMYKで使える色と使えない色に注意

最終的に印刷を前提としている場合は、RGBとCMYKで使える色の違いについて気をつけましょう。CMYKはRGBに比べて鮮やかな色が表現できません。RGBで作業していたものを印刷のためにCMYKに直したらほとんどの色が濁った色に変換されて絶望したことのある人も多いのではないでしょうか。CMYK変換での色の相違を免れるには最初からCMYKで作業するのが懸命ですが、ある程度経験値を積めばCMYKでは出ない色を最初から使わないように作業することもできます。

02

「自動選択ツール」を選択し、オプションの「隣接」と「全レイヤーを対象」にチェックを入れました。塗りたいオブジェクトの外側を選択します。



①「自動選択ツール」を選択し、「隣接」と「全レイヤーを対象」にチェックを入れました



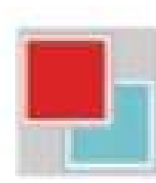
03

メインメニューの「選択範囲」メニュー→「選択範囲を変更」→「拡張」で「拡張量」に「2」を設定して、選択範囲を拡張します。



04

メインメニューの「選択範囲」メニュー→「選択範囲を反転」を選択して、明るい色で塗りつぶします。



②「描画色」を設定しました



①「選択範囲を反転」でキャラのアウトラインから内側が選択されました

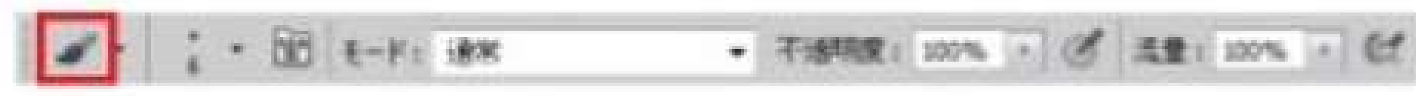
→



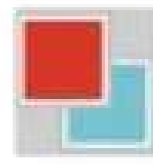
③「描画色」で選択範囲を塗りつぶしました

05

髪束の隙間など細かい部分は塗り残しやはみ出しが出やすいので修正します。



②「ブラシツール」を選択しました



③「描画色」を設定しました

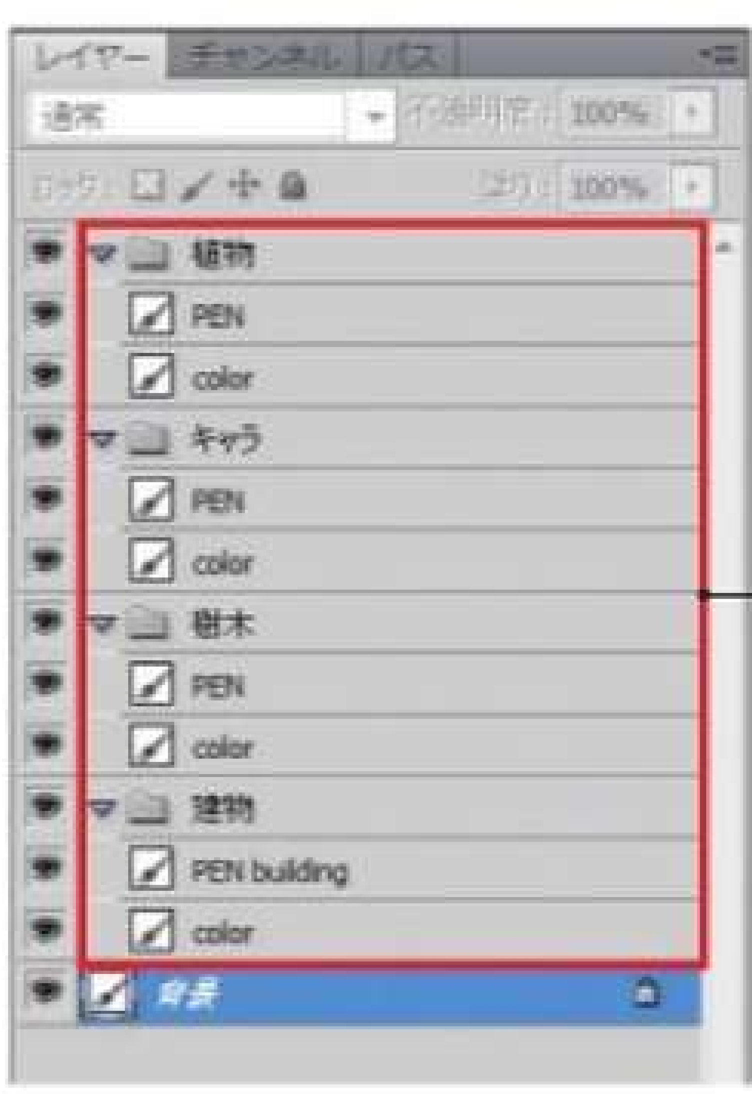


①修正前の状態です



06

同様に塗り用レイヤーの「color」レイヤーを作成し、植物、樹木、建物の各オブジェクトをそれぞれ違う色で塗り分けます。



①「植物」「キャラ」「樹木」「建物」のグループを作成して、レイヤーを整理しました



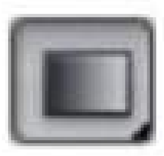
②「植物」「キャラ」「樹木」「建物」のグループごとにベタで塗り分けました

07

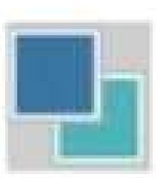
着色用レイヤーを塗り分けたら、ザックリとカラーラフを作成します。「背景」レイヤーに「グラデーションツール」で空の色を塗ります。シアン系の青色はCMYKでは使えない色が多いです。少ない色の中で空の色を鮮やかに見せるために、明るいほうの色はややエメラルドグリーンっぽい青を使います。



①「背景」レイヤーを選択しました



②「グラデーションツール」を選択しました



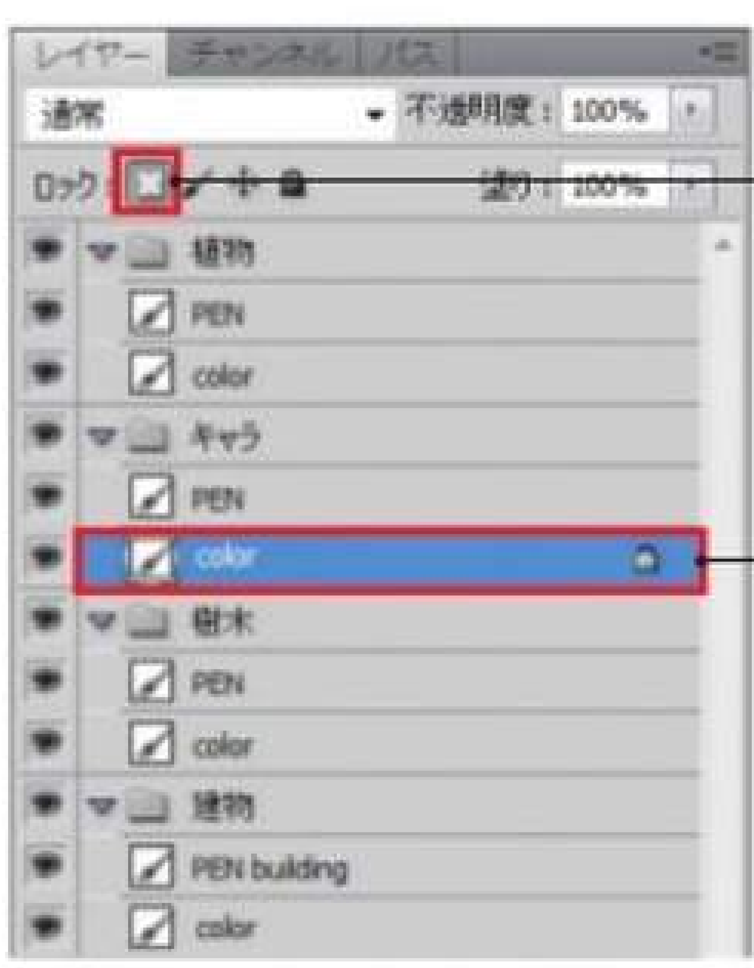
③「描画色」を設定しました



④青空を「グラデーションツール」で塗りました

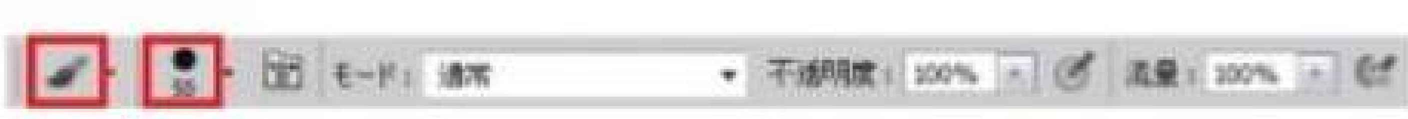
08

キャラクターの配色を大まかに決めます。レイヤーオプションの「透明ピクセルをロック」にチェックを入れて、暗い色で塗りつぶします。



②「透明ピクセルをロック」にチェックを入れました

①「color」を選択しました



③「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「50」に設定しました

④「描画色」を設定しました



⑤キャラを暗い色で塗りつぶしました

09

硬いブラシ(39ページの「TECHNIQUE」で紹介)で肌やじょうろを大まかに塗ります。気に入らない色は「自動選択ツール」で選択範囲を設定して、「色相・彩度」で微調整します。



②「自動選択ツール」を選択しました



①肌とじょうろを大まかに着色しました



③肌色を「自動選択ツール」で選択しました



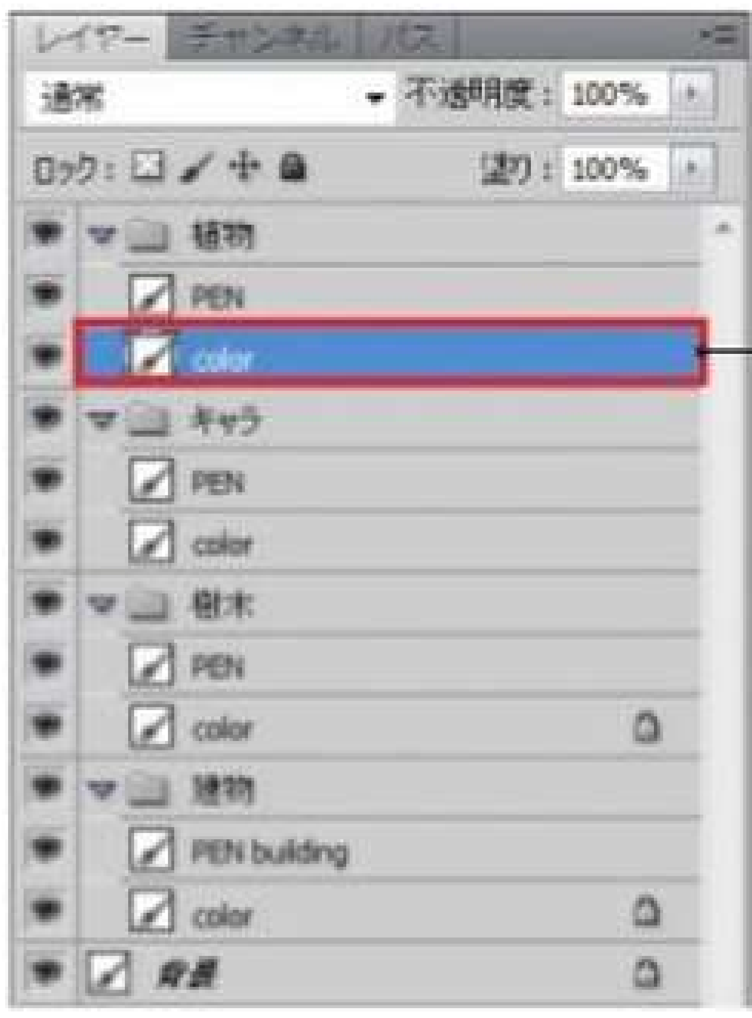
④「色相・彩度」で「色相」を「-14」、「彩度」を「0」、「明度」を「+9」に設定しました



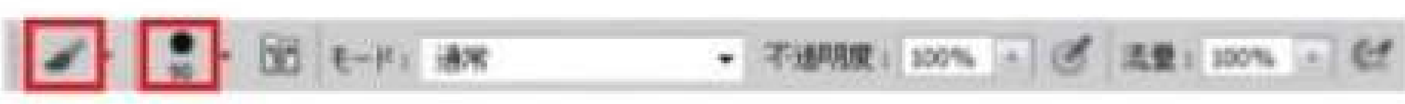
⑤肌色を若干赤味の強い色に変更しました

10

同様に前景の植物も、暗い色から明るい部分の順番で大まかに塗っていきます。



①「植物」グループの「color」レイヤーを選択しました



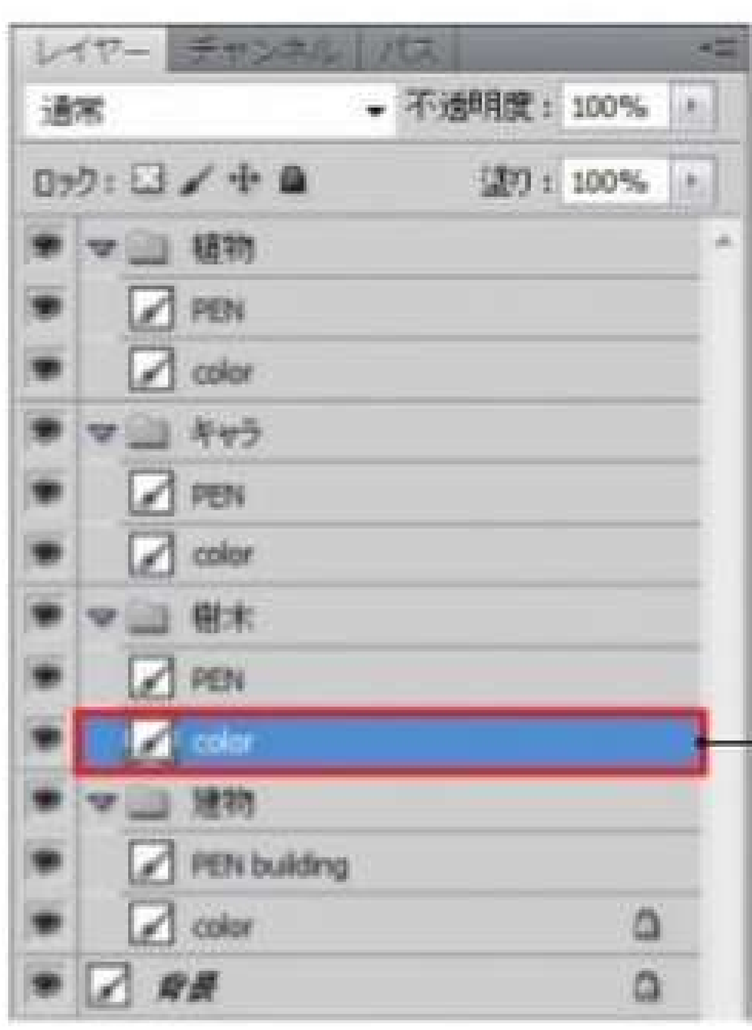
②「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「90」に設定しました



③手前の植物を大まかに着色しました

11

後ろの樹木はひとまず暗い色で塗りつぶします。



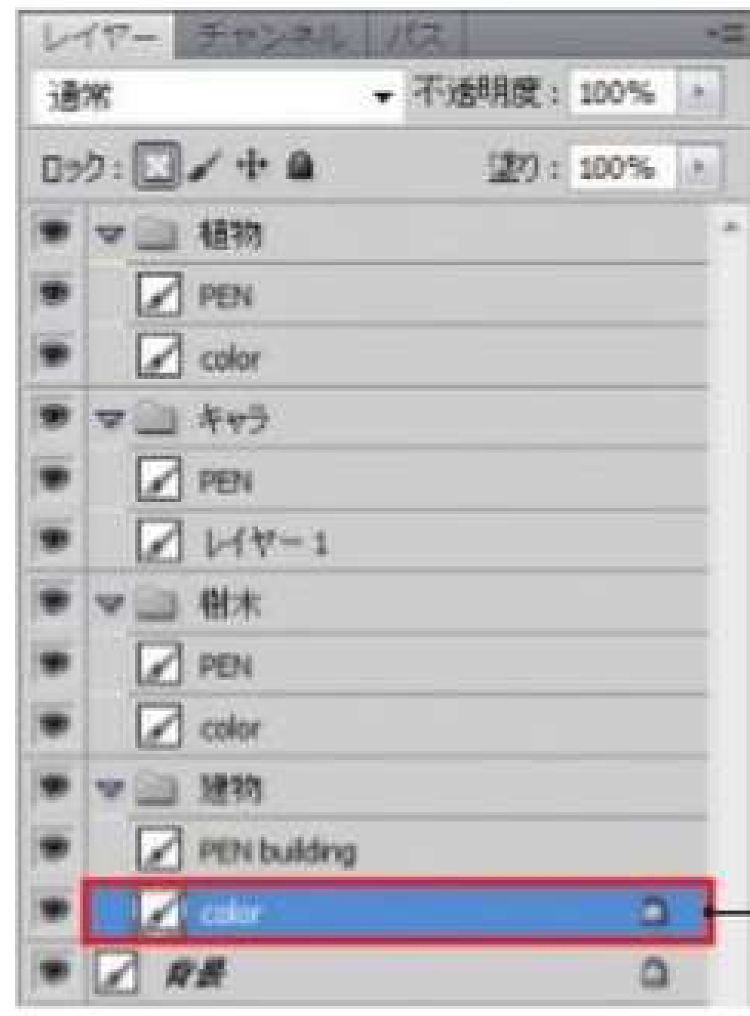
①「樹木」グループの「color」レイヤーを選択しました



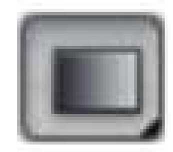
②手前の植物を大まかに着色しました

12

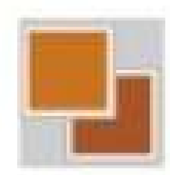
背景の建物にはグラデーションで色を置いておきます。作品の世界の時間帯としては光は建物の上から当たるのですが、ここでは建物にやや威圧感を出すために下から明るい色を当てます。空の青と建物の橙色のコントラストはこの作品の肝ですが、キャラクターの肌色が同じ暖色系なので、沈んでしまわないように気をつけましょう。全体の配色が決まったらいったんデスクから離れて、画面を見ます。遠くからでも目を引く色調になっているかが重要です。



①「建物」グループの「color」レイヤーを選択しました



②「グラデーションツール」を選択しました



③「描画色」を設定しました



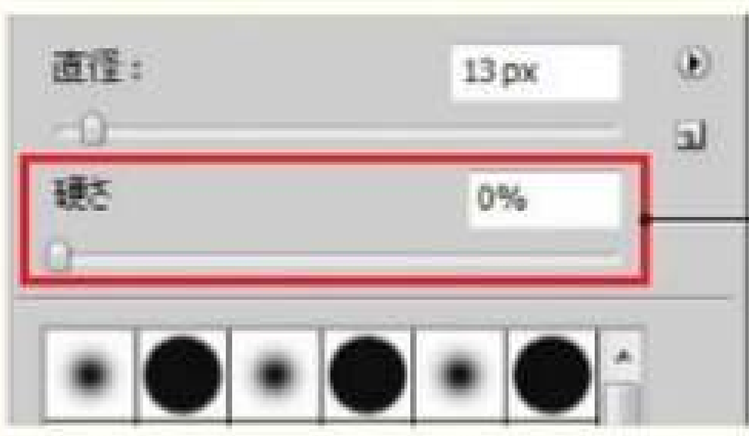
④建築物を「グラデーションツール」で大まかに着色しました

TECHNIQUE

色塗り用ブラシの作成

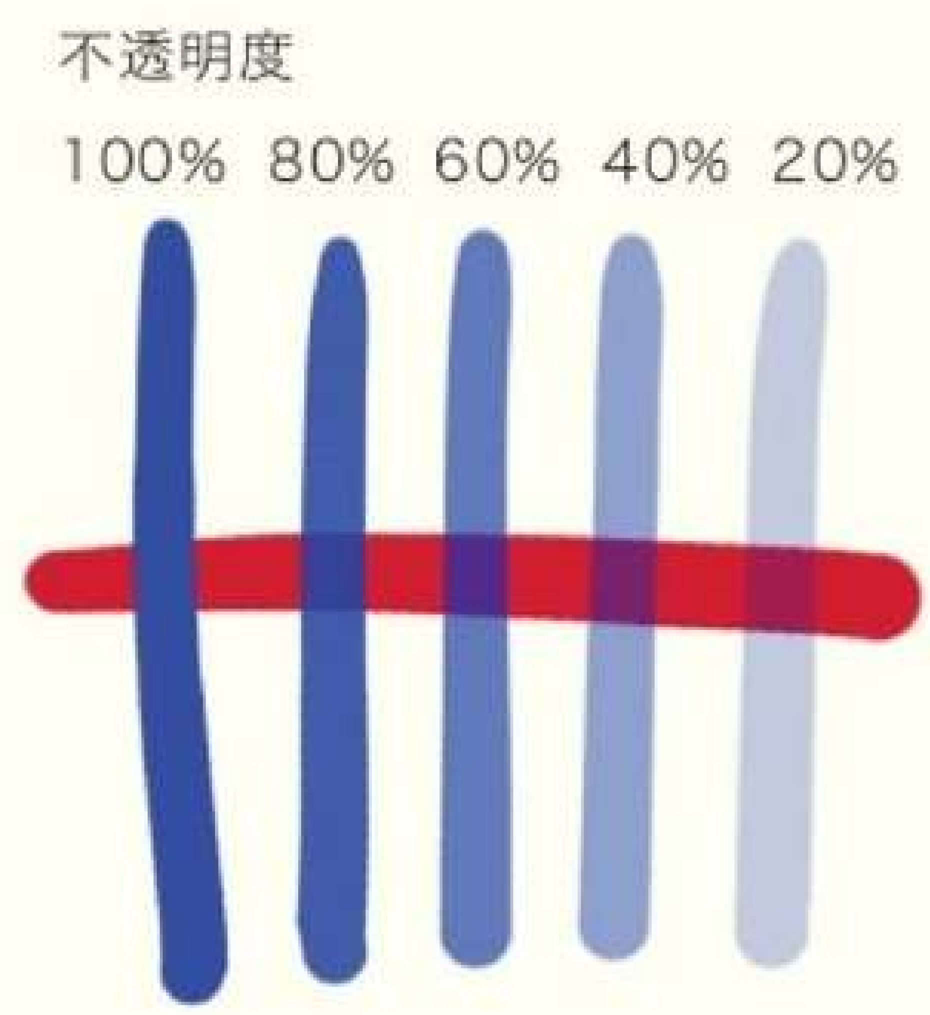
色塗りでは標準のブラシをカスタマイズして使います。本書ではボケ幅の大きいブラシ（「硬さ」の設定ほぼ最小）のことを「柔らかいブラシ」、ボケ幅の小さいブラシ（「硬さ」の設定ほぼ最大）のことを「硬いブラシ」という表記で紹介します。





Photoshopの「ブラシ」ツールを選択し、右クリックを選択すると「硬さ」スライダが現れます

着彩の際はブラシの「硬さ」と「不透明度」を調節して塗っていきます。下塗りやカラーラフを塗るときは「不透明度」が「100%」の硬いブラシ、グラデーションをつけたいときは「不透明度」が20〜40%の柔らかいブラシを使います。

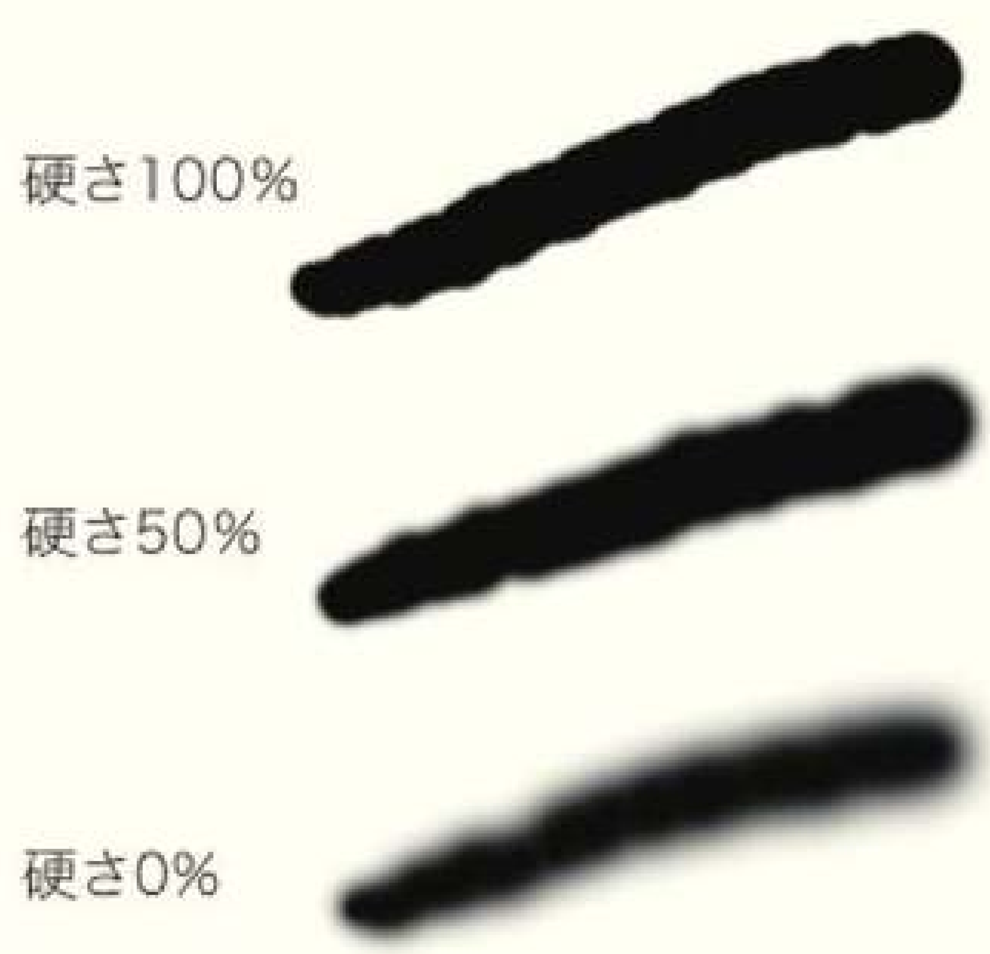




下塗りやグラデーションといった作業ごとに「不透明度」を設定します

雲ブラシの作成

ブラシパネルの「散布」にチェックを入れ、「散布」スライダを「21%」に設定します。真っ直ぐ引いた線でも細かい凹凸がつきます。雲など不規則な形の自然物を描くときに便利です。



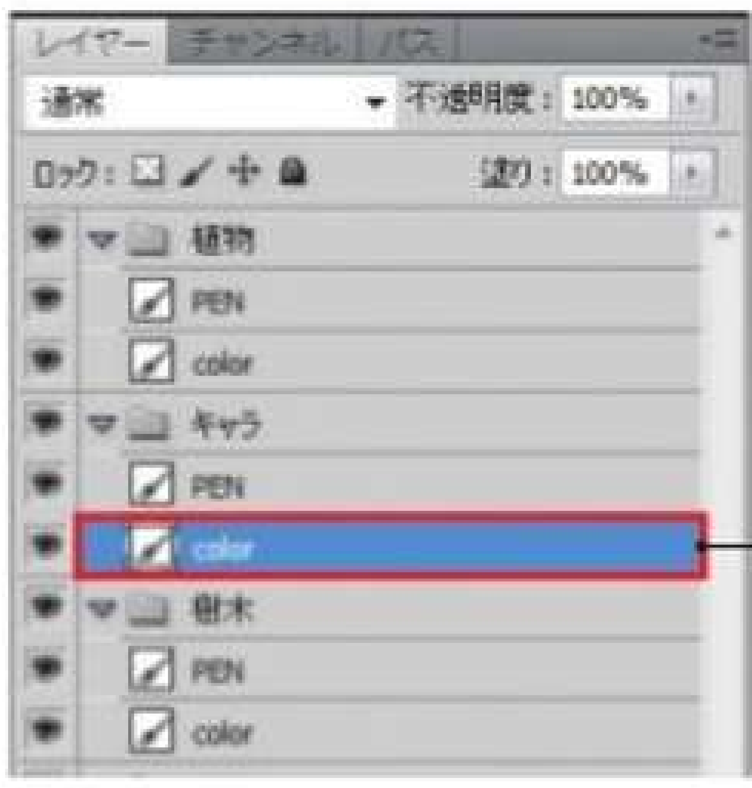


②「散布」スライダを「21%」に設定しました

①「散布」にチェックを入れました

選択範囲を設定して肌を着色

01 キャラクターを塗ります。まずは簡単にパーツごとに選択範囲を設定します。「なげなわツール」で大まかに髪の毛の周りを囲みます。



①「キャラ」グループの「color」レイヤーを選択しました



②「なげなわツール」を選択しました



③髪の毛の着色範囲をおおざっぱに選択しました

02 「クイックマスクモードで編集」を選択して、マスクを作成します。



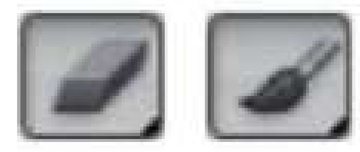
①「クイックマスクモードで編集」をクリックしました



②マスクを作成しました

03

クイックマスクモードで細かい範囲選択を編集します。肌色と髪の毛の範囲選択を「消しゴムツール」や「ブラシツール」で修正します。



②「消しゴムツール」や「ブラシツール」を選択しました



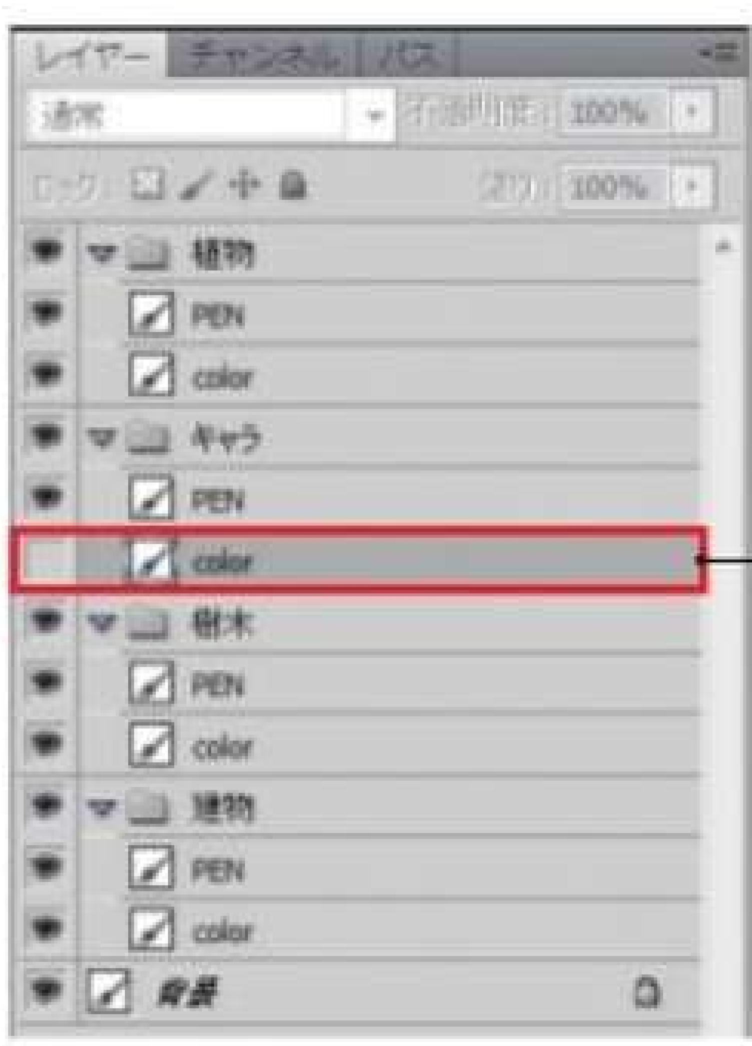
①修正前の状態です



③「消しゴムツール」や「ブラシツール」でマスクの境界部分を修正しました

04

着彩した「color」レイヤーを非表示にして、きちんと塗り分けられているかを確認します。



①「キャラ」グループの「color」レイヤーを非表示にしました



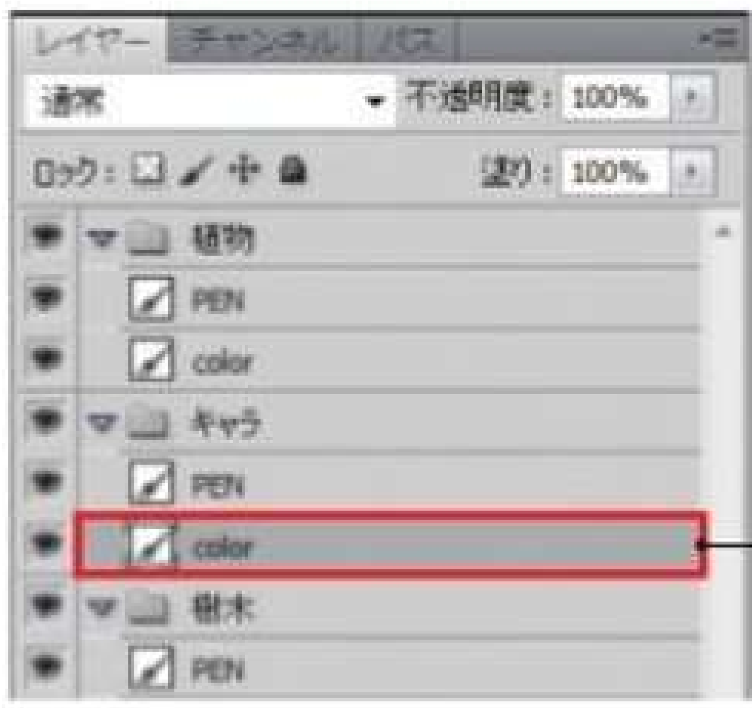
②キャラの塗りの「color」レイヤーを非表示にして、マスクの境界部分を確認しました



③クイックマスクモードをオフにして、境界部分を確認しました

05

「Ctrl+Shift+Alt」(Win)／「Command+Shift+Option」(Mac)を押しながらレイヤーのアイコンをクリックすると、レイヤーの不透明部分と現在の選択範囲との共通部分だけを選択することができます。



①「Ctrl+Shift+Alt」(Win)／「Command+Shift+Option」(Mac)を押しながら「color」レイヤーをクリックします



②ペン入れとキャラの着色の共通部分が選択範囲として設定されました

06

これで髪の毛の部分だけを選択することができました。設定した選択範囲はメインメニューの「選択範囲」メニュー→「選択範囲を保存」で名前をつけて保存しておきます。



07

同様に服、肌、目、じょうろなどの選択範囲を作っておきます。



①メインメニューの「ウインドウ」メニュー→「チャンネル」を選択し、「チャンネル」タブを選択しました

②選択範囲を保存したものがチャンネルに表示されました

08

まずは肌の部分から塗っていきます。「チャンネル」タブの「肌」チャンネルを「Ctrl」(Win)／「Command」(Mac)キーを押しながらクリックして、設定した選択範囲を読み込みます。



②「肌」チャンネルを、「Ctrl」(Win)／「Command」(Mac)キーを押しながらクリックしました

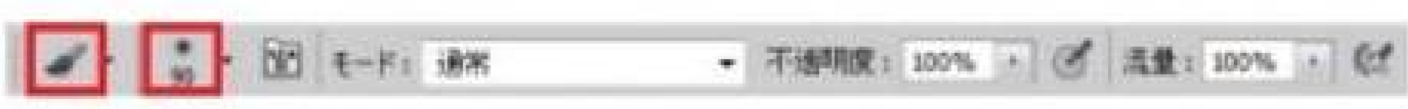
①「肌」を非表示にしました



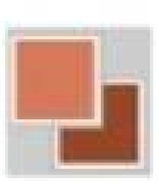
③肌の選択範囲が読み込まれました

09

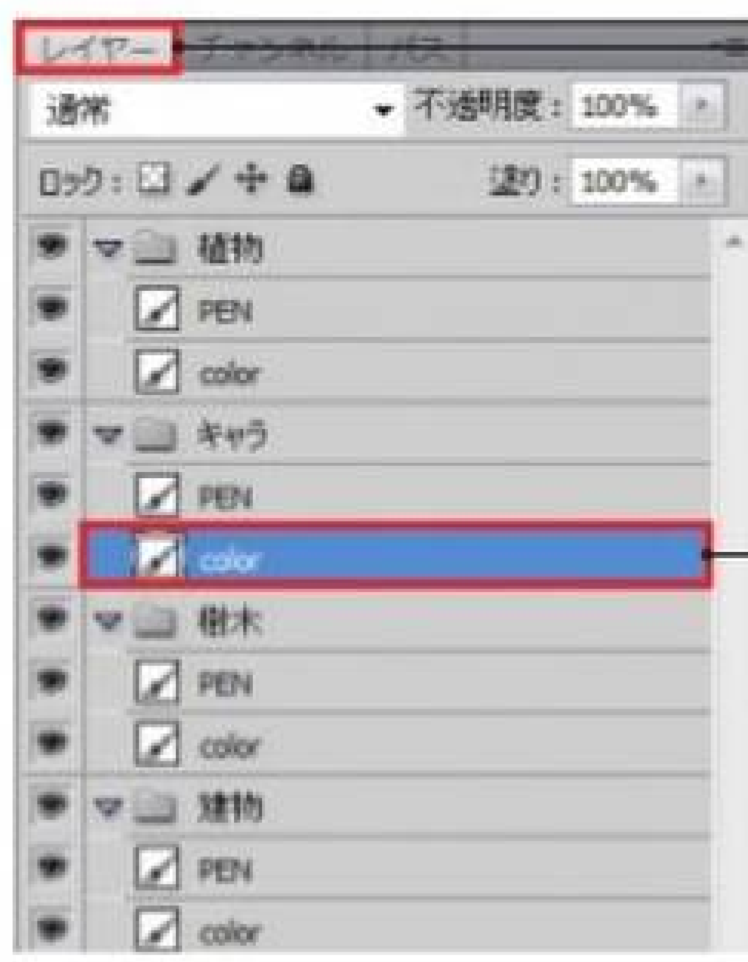
顔から塗っていきます。硬めのブラシでアニメ塗りのように、光の当たる部分と影の部分を塗り分けます。



①「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「90」に設定しました



②「描画色」を設定しました



③「レイヤー」タブをクリックしました

④「キャラ」グループの「color」レイヤーを選択しました



⑤修正前の状態です

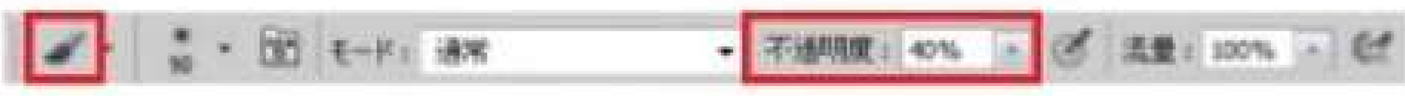
→



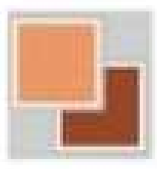
⑥選択範囲を設定したまま影の部分を塗り分けました

10

「スポイトツール」で影の色を拾い、「不透明度」を10〜40%に設定したやや柔らかめのブラシで肌に少しずつ色を入れていきます。



①「ブラシツール」を選択し、「不透明度」は「40%」に設定しました



②「描画色」を設定しました



③「影」の形を調整し、肌の陰影を滑らかにしました

11

ブラシサイズを小さくして、目の淵や影の部分に暗い色を入れて引き締めます。



①髪の毛から落ちる濃い影を追加しました



②あごのラインからできる濃い影を追加しました

12

目や髪の毛はいったん後回しにして腕を塗ります。大まかに塗り分けたら、「不透明度」を20%程度の柔らかいブラシでグラデーションを作成します。



①腕の選択範囲を読み込みました。修正前の状態です



②大まかに光の当たる部分と影を塗りました



③柔らかいブラシで明るい部分と影の境目をぼかしました

13 柔らかいブラシで色の境界をなぞってぼかします。ブラシサイズを大きくするとボケ幅もより大きくなります。やや硬めのブラシで影を入れて引き締めます。



①袖の影をぼかしました



②硬い影を追加しました

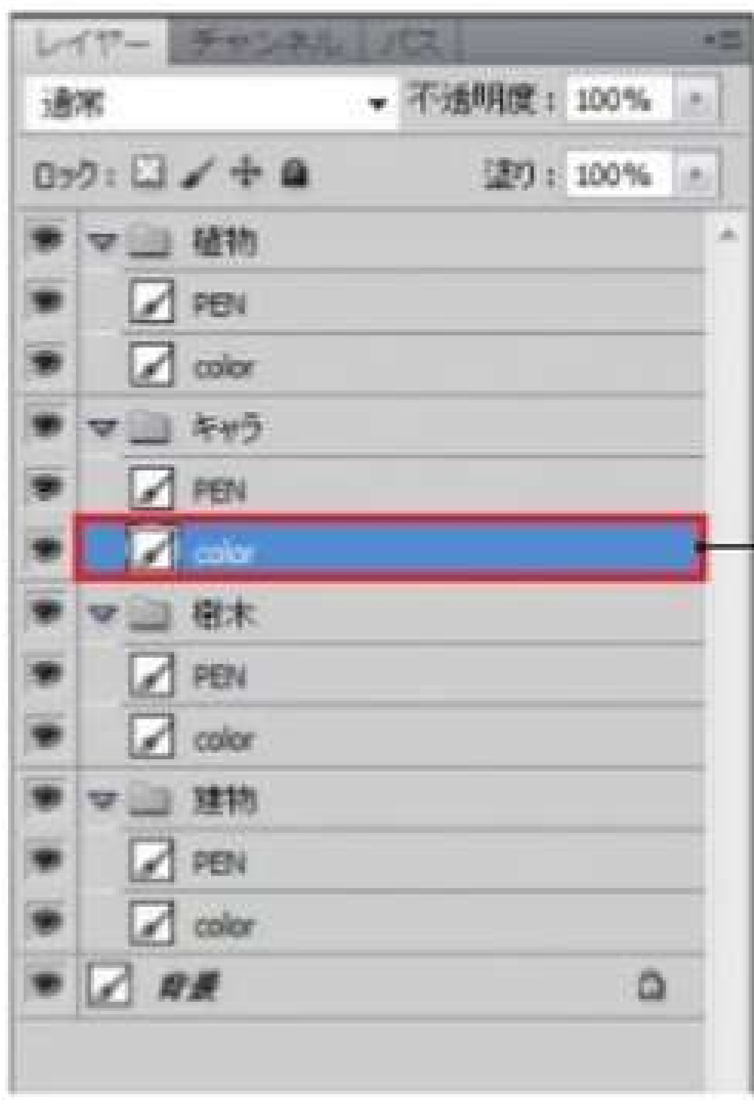
14 足も同様に大まかに塗って影をぼかしていきます。



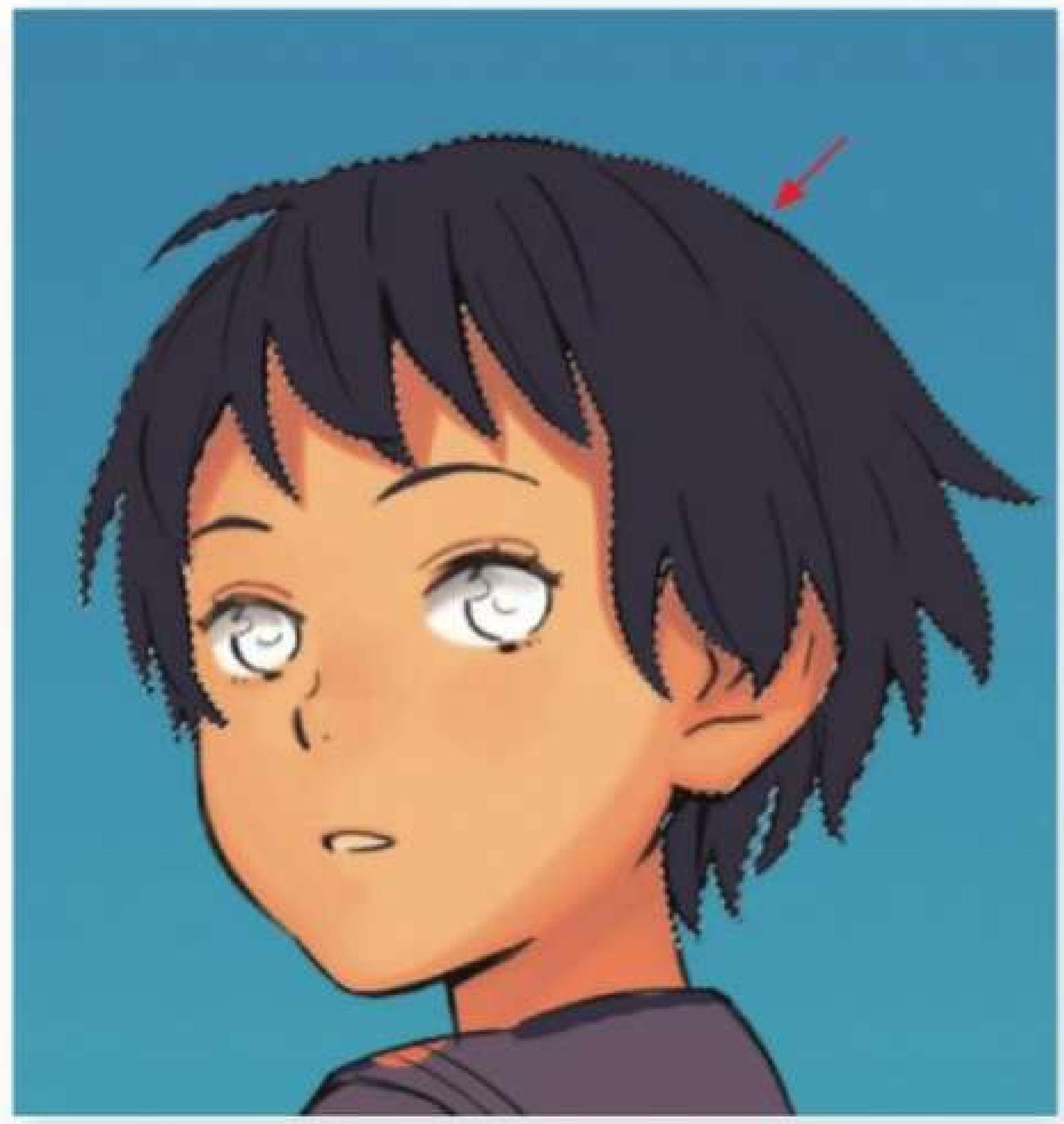
影を調節しました

髪の毛の着色

01 髪の毛を塗ります。設定しておいた髪の毛の選択範囲を読み込みます。

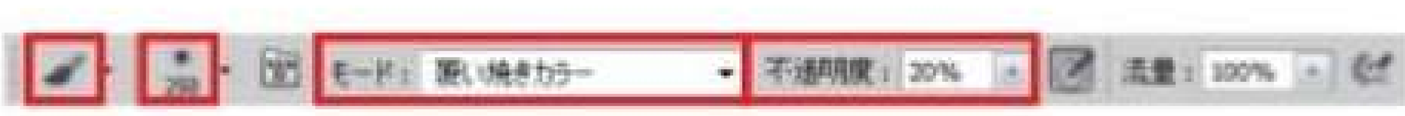


①「キャラ」グループの「color」レイヤーを選択しました

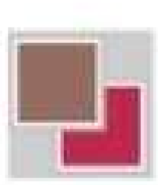


②髪の毛の設定範囲を読み込みました

02 ブラシの「モード」を「覆い焼きカラー」に設定して、暖色系の色で明るいグラデーションを入れます。サイズの大きい柔らかいブラシで、「不透明度」は10～20%程度に設定して少しずつ色を入れていくのがよいでしょう。



①「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「250」、「モード」は「覆い焼きカラー」、「不透明度」は「20%」に設定しました



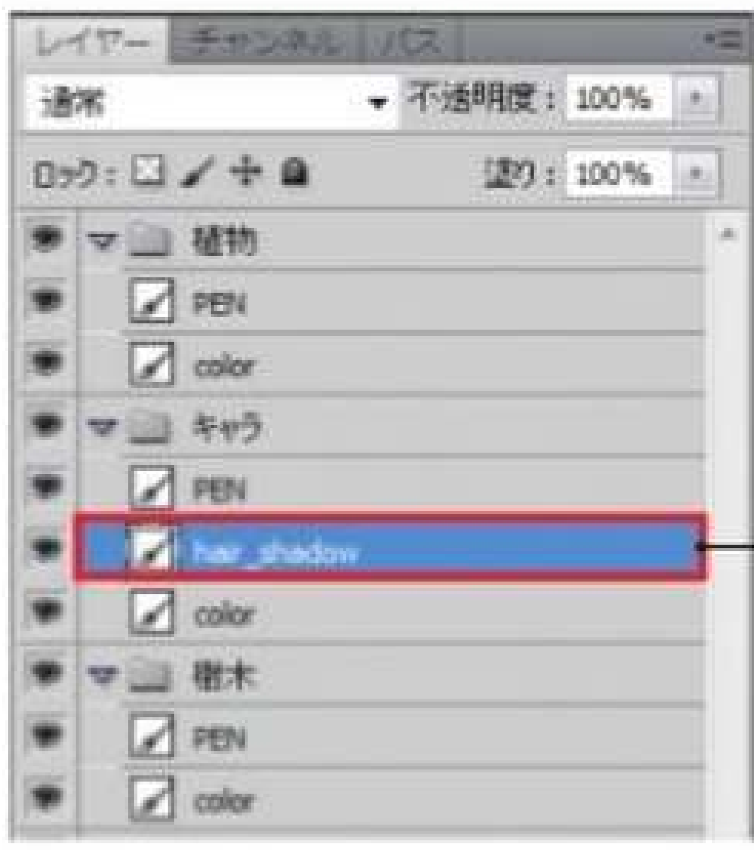
②「描画色」を設定しました



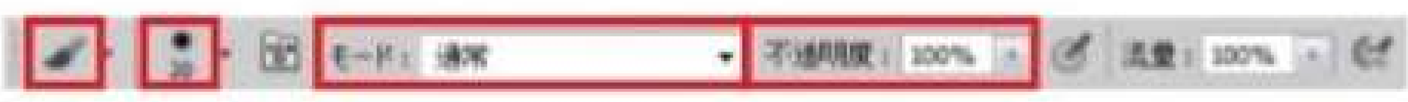
③髪の毛にグラデーションを入れました

03

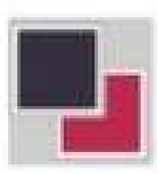
塗りの「color」レイヤーの上に影を塗るための新規レイヤー「hair_shadow」を作成し、アニメ塗りの要領で影になる部分を塗ります。



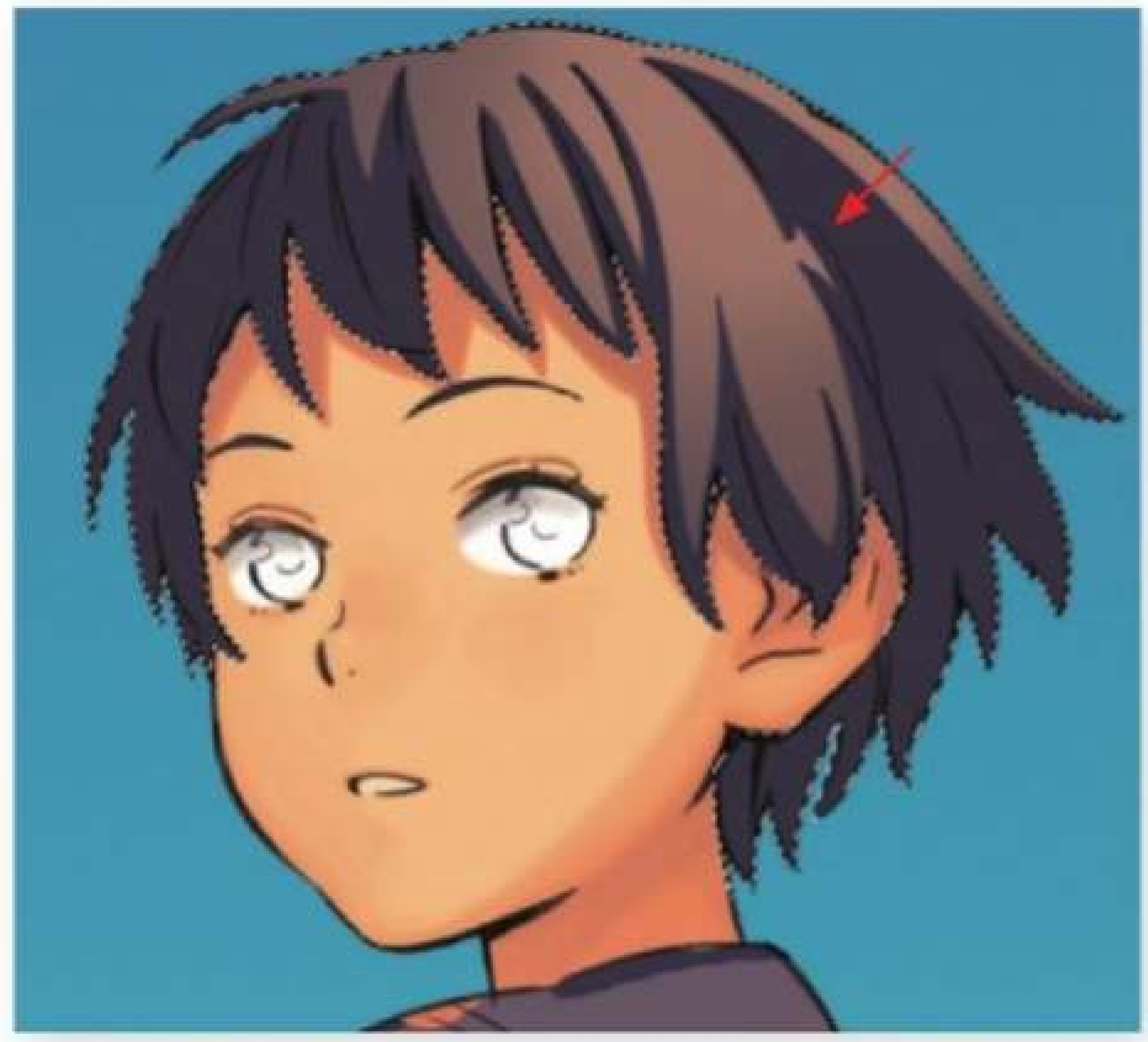
①「hair_shadow」レイヤーを作成しました



②「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「20」、「モード」は「通常」、「不透明度」は「100%」に設定しました



③「描画色」を設定しました



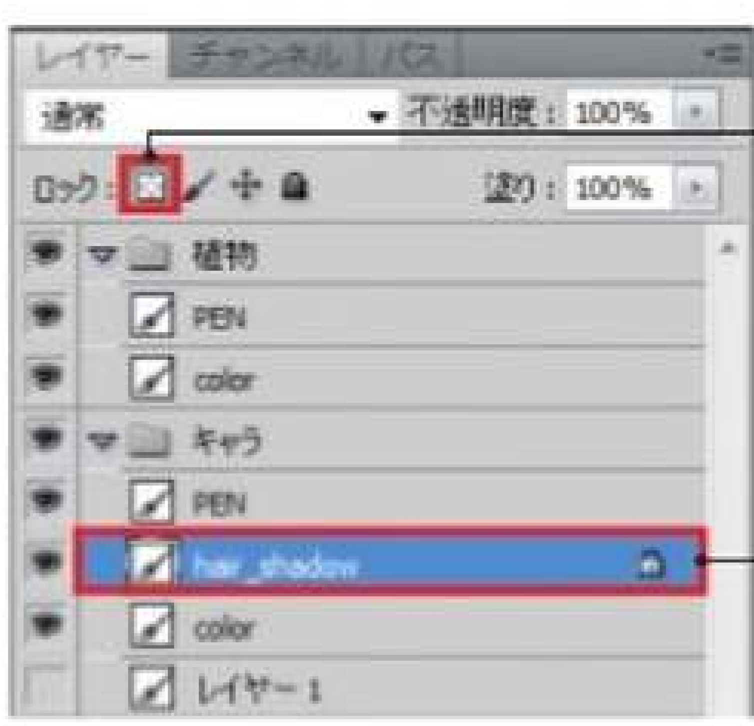
④髪の毛に濃い影を塗りました



⑤「hair_shadow」レイヤーのみを表示した状態です。このように塗りました

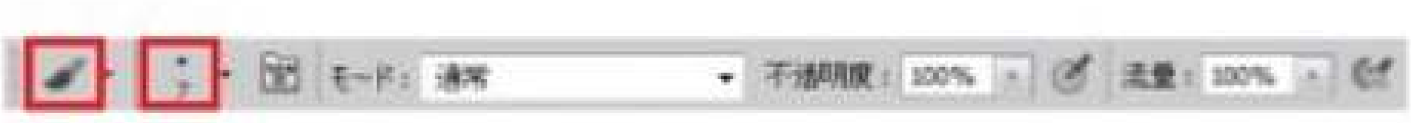
04

「hair_shadow」レイヤーの「透明ピクセルをロック」にチェックを入れ、明るいシアン系の色で照り返し部分に色を入れます。

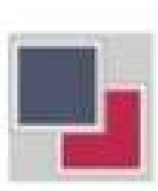


②「透明ピクセルをロック」にチェックを入れました

①「hair_shadow」レイヤーを選択した状態です



③「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「7」に設定しました



④「描画色」を設定しました



⑤照り返しを先に入れます

05

次に影の「hair_shadow」レイヤーにレイヤーマスクを作成します。

※レイヤーマスクとは、個別のレイヤーに対して描画部分を消したり描画を薄くしたりできる機能です。ここでは「hair_shadow」レイヤーの影の濃さをレイヤーマスクで調節します。

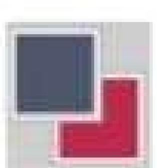


②「hair_shadow」レイヤーにレイヤーマスクが設定されました

①「hair_shadow」レイヤーを選択している状態で「レイヤーマスクを追加」ボタンを選択しました

06

光の当たっている部分は影を薄くしていきます。描画色は50%程度のグレーを設定して、柔らかめのブラシで少しずつレイヤーを消していきます。



①「描画色」を設定しました



②影を薄くしました

07

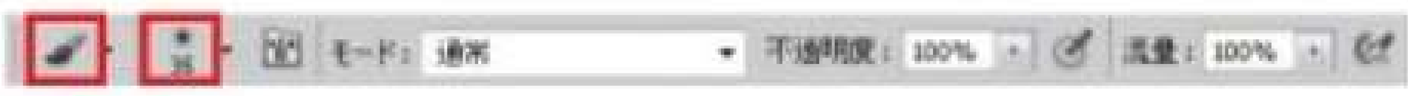
「hair_shadow」レイヤーだけを表示するとこのような感じになります。影もところどころ濃い部分や薄い部分を作って、ムラを出すのがポイントです。



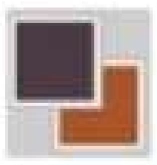
08 瞳を塗ります。瞳の選択範囲を読み込んで、暗めの紫色で塗りつぶします。



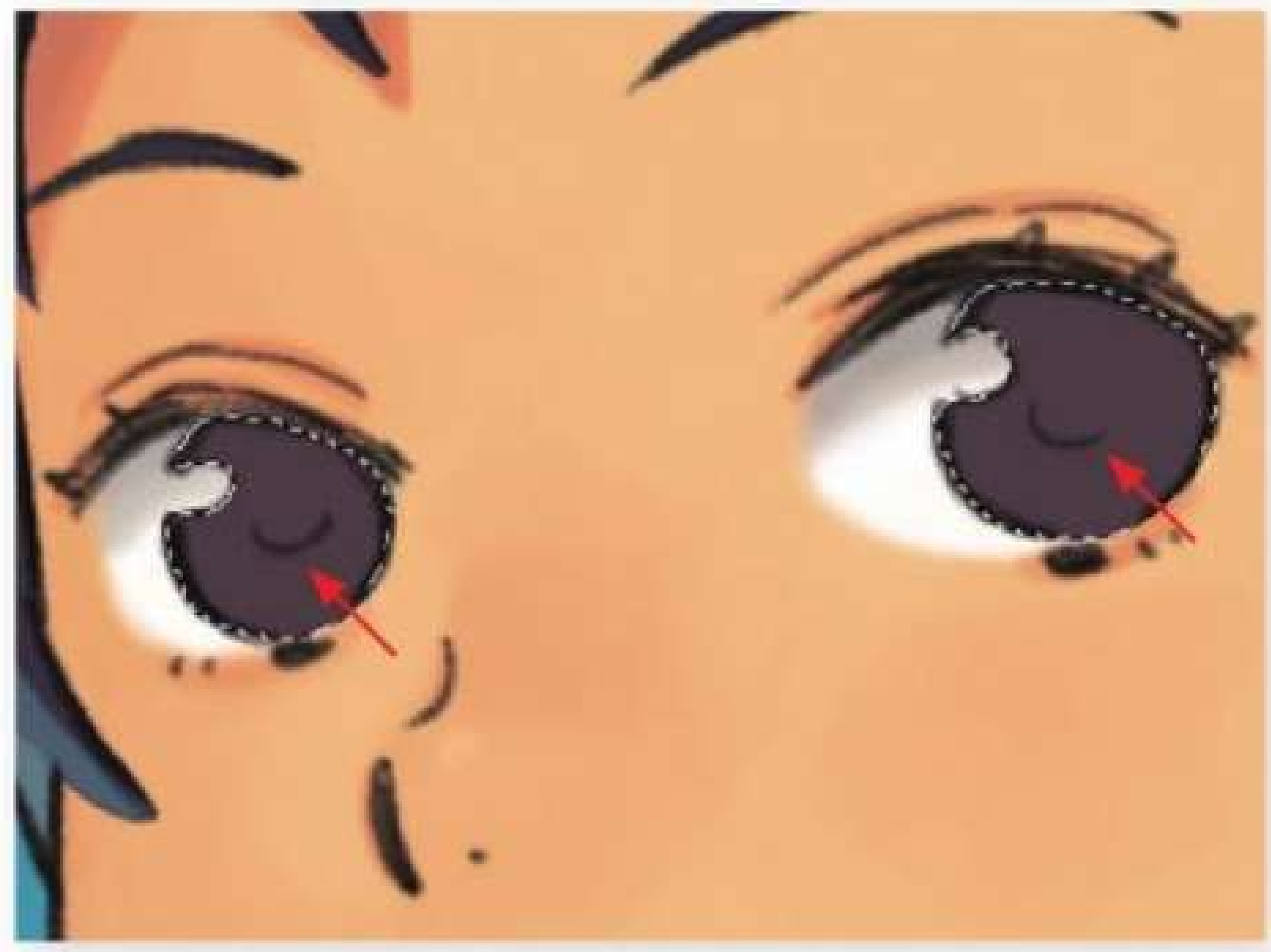
①「キャラ」グループの「color」レイヤーを選択しました



②「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「35」に設定しました

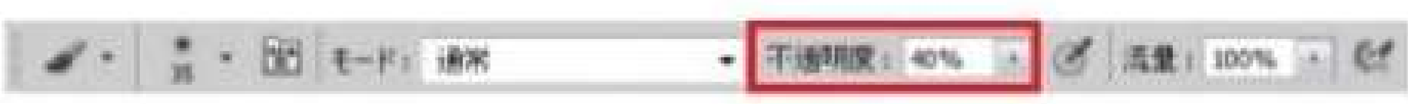


③「描画色」を設定しました

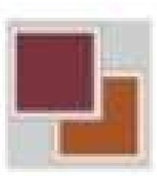


④瞳の選択範囲を読み込み、「ブラシツール」で塗りつぶしました

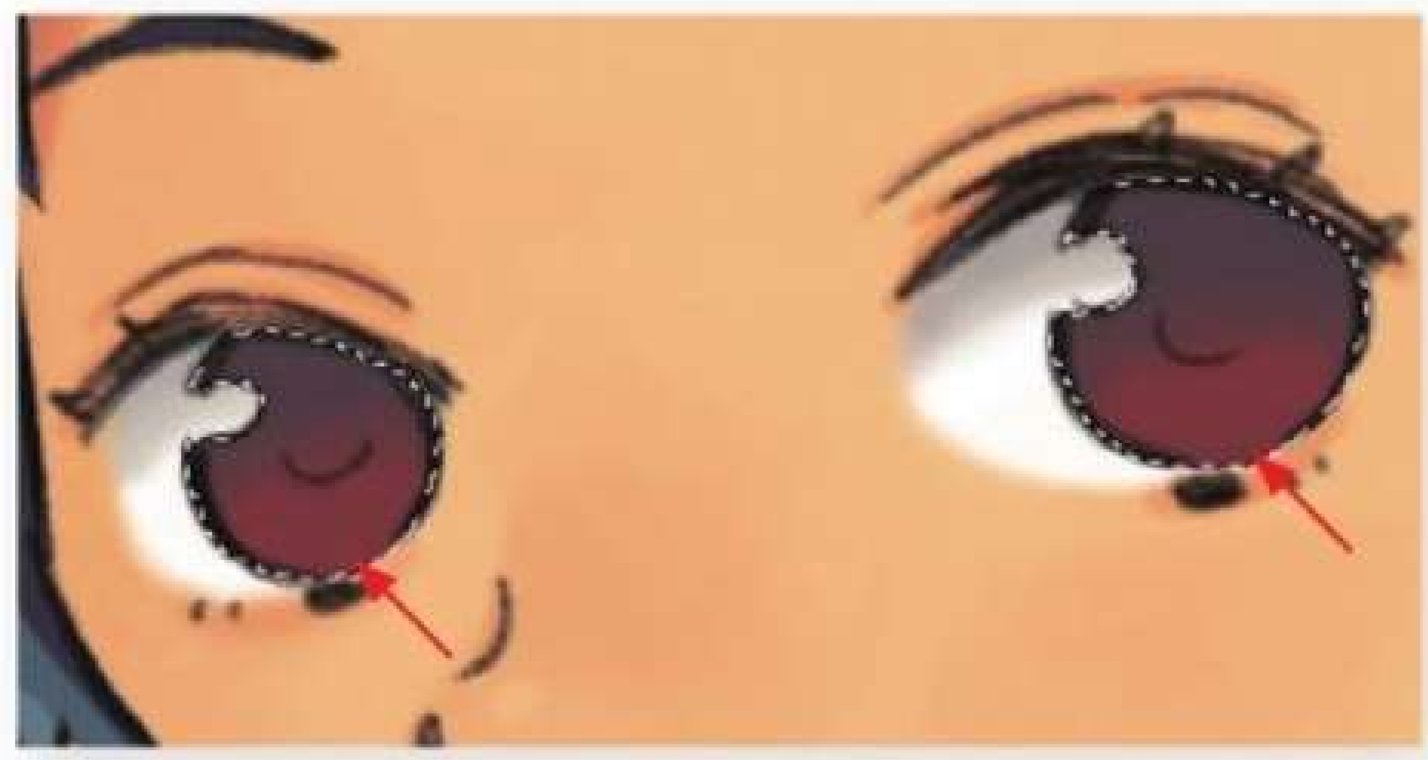
09 柔らかいブラシで赤いグラデーションを入れます。



①「ブラシツール」の「不透明度」は「40%」に設定しました

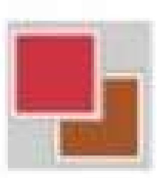


②「描画色」を設定しました

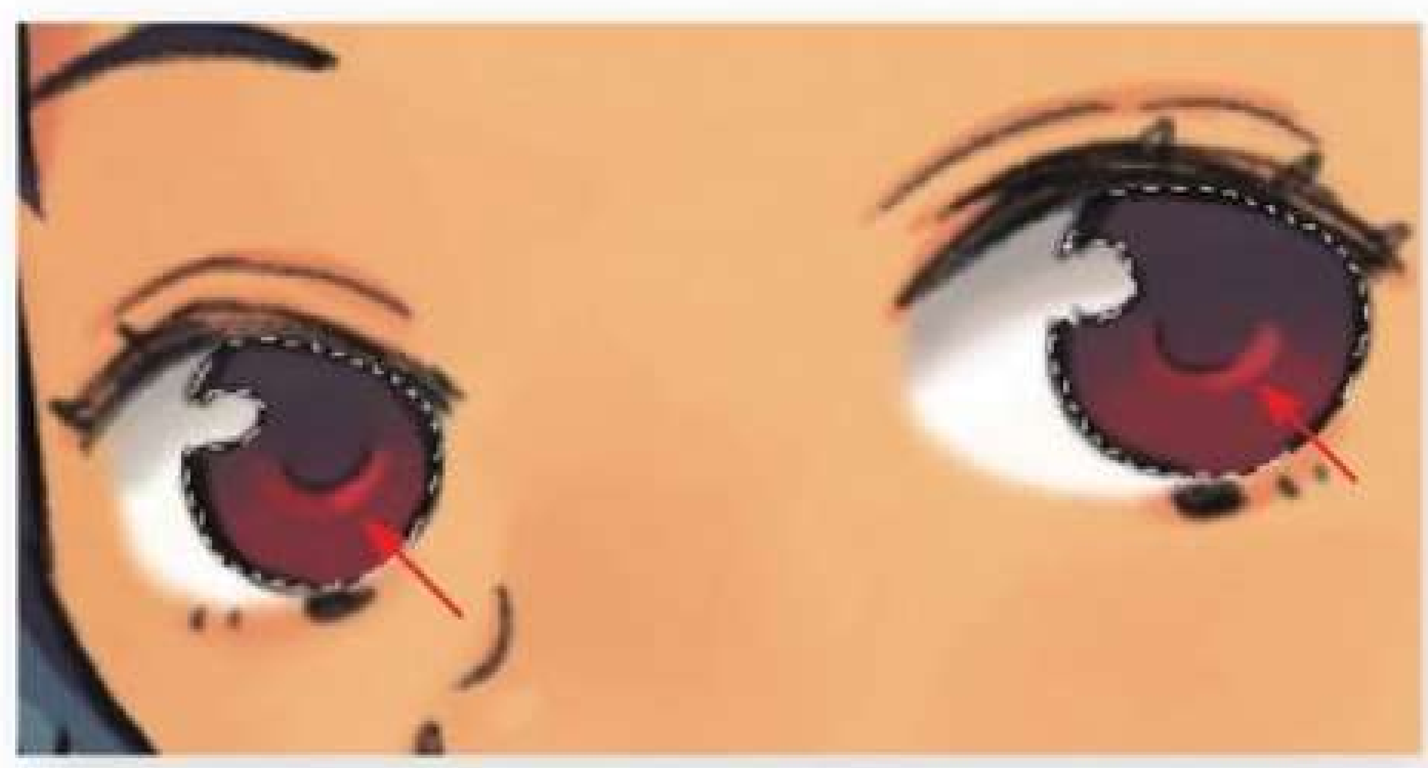


③下部が明るくなるようにグラデーションを入れました

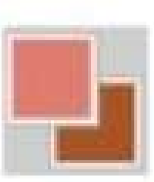
10 瞳孔の淵にさらに明るいハイライトを作成します。



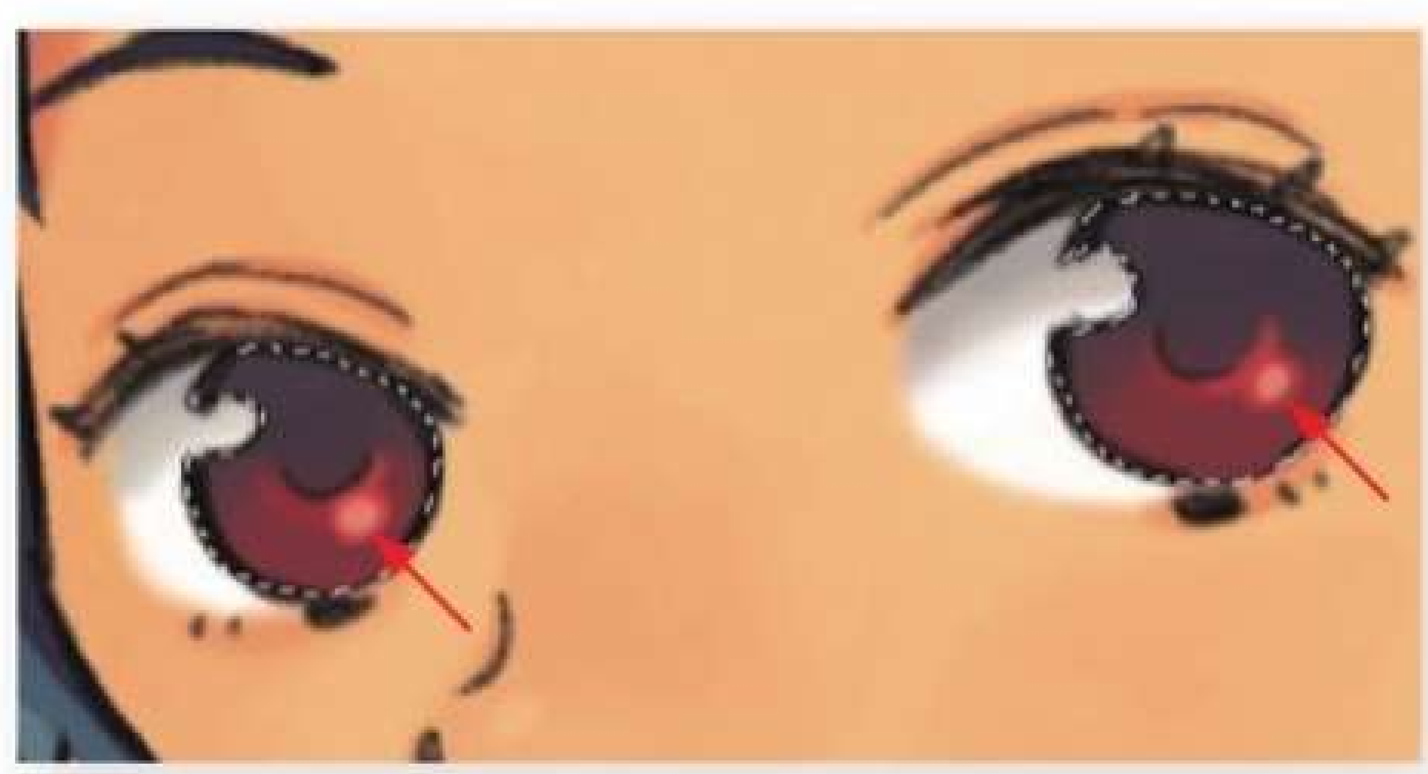
①「描画色」を設定しました



②アウトラインを描き、ハイライトを作成しました

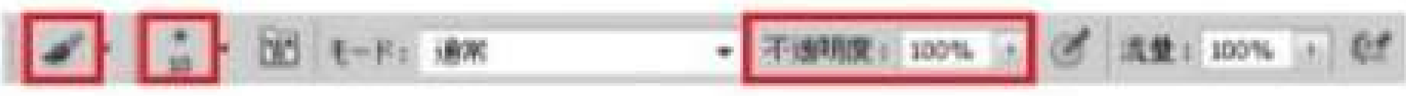


③「描画色」を設定しました

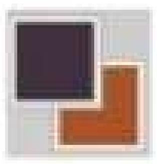


④光源が写り込んだようなハイライトを追加しました

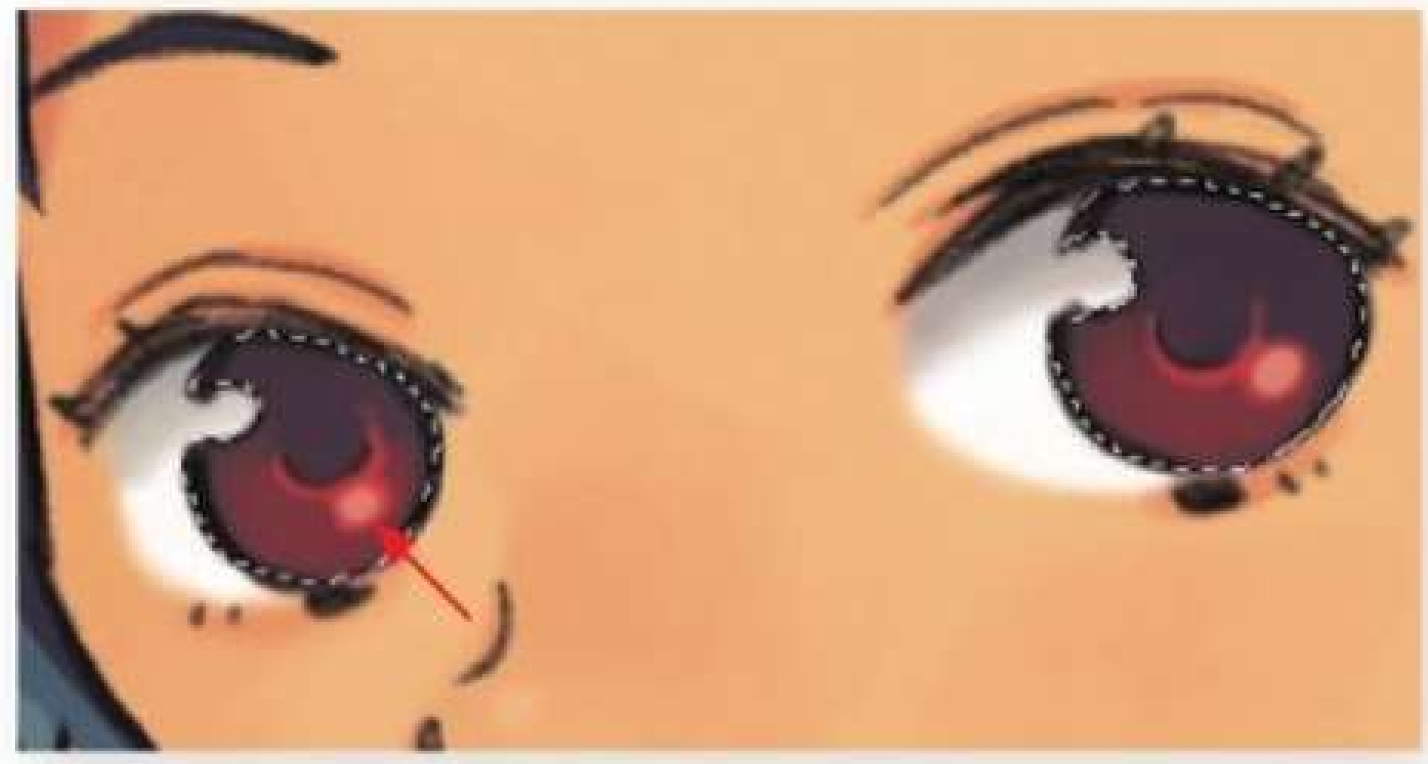
11 いったん粗い部分を整えます。



①「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「10」、「不透明度」は「100%」に設定しました



②「描画色」を設定しました



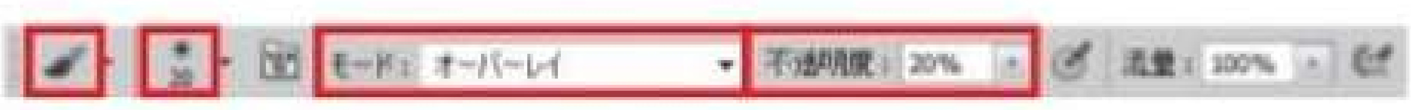
③影を整えました

12 選択範囲を解除して、まつ毛のふちにも紫色を薄く差し込みます。

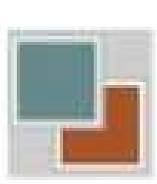
まつ毛のふちを薄く塗りました



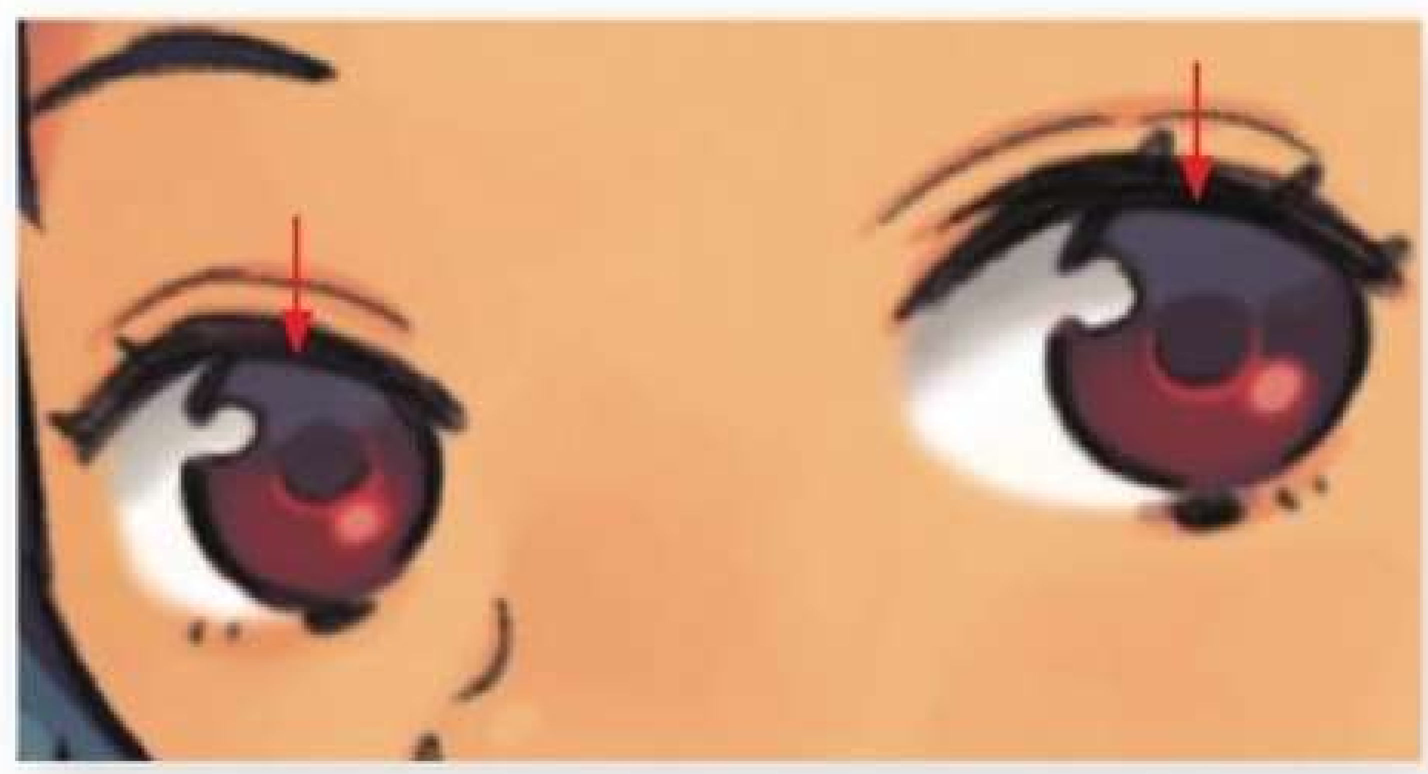
13 ブラシの「モード」は「オーバーレイ」に設定して、シアン系の色で反射光を入れて馴染ませます。



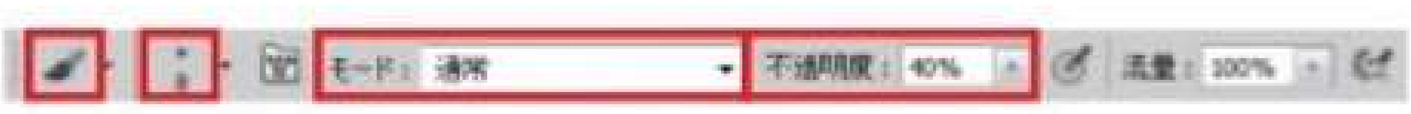
①「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「20」、「モード」は「オーバーレイ」、「不透明度」は「20%」に設定しました



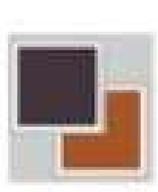
②「描画色」を設定しました



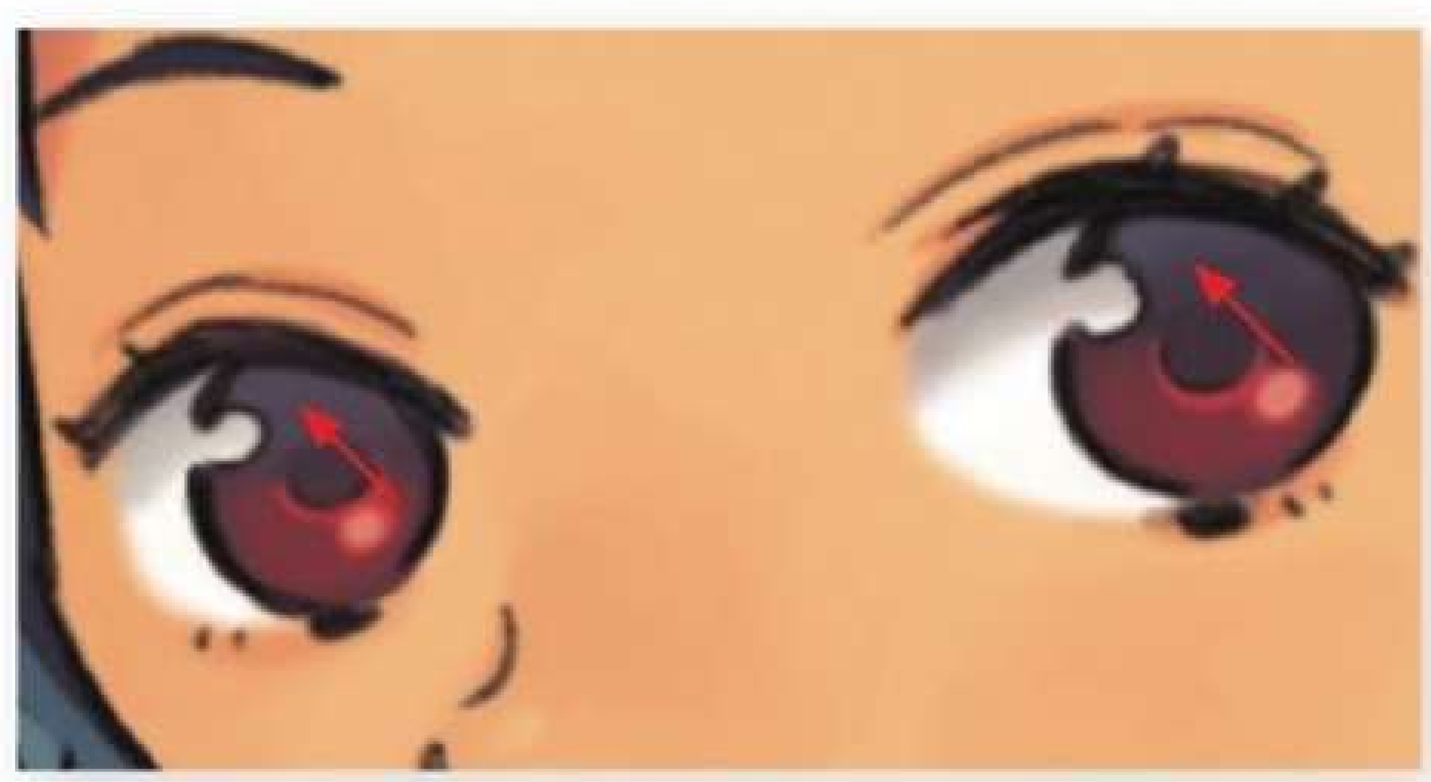
③反射光を大まかに入れました



④「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「8」、「モード」は「通常」、「不透明度」は「40%」に設定しました



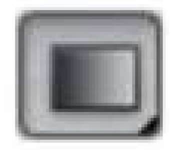
⑤「描画色」を設定しました



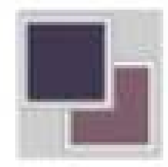
⑥シアン系の色を馴染ませました

14

学生服を塗ります。学生服の選択範囲を読み込んで「グラデーションツール」で塗りつぶします。



②「グラデーションツール」を選択しました



③「描画色」を設定しました



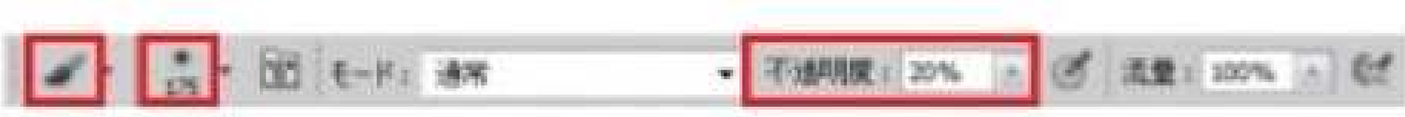
①学生服の選択範囲を読み込み、「ブラシツール」で塗りつぶしました



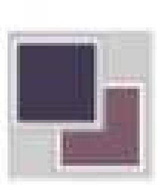
④グラデーションツールで陰影をつけました

15

柔らかいブラシでさらに暗い色を入れます。学生服の袖、上着、スカートとそれぞれに明暗の差を作るのがポイントです。



①「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「175」、「不透明度」は「20%」に設定しました



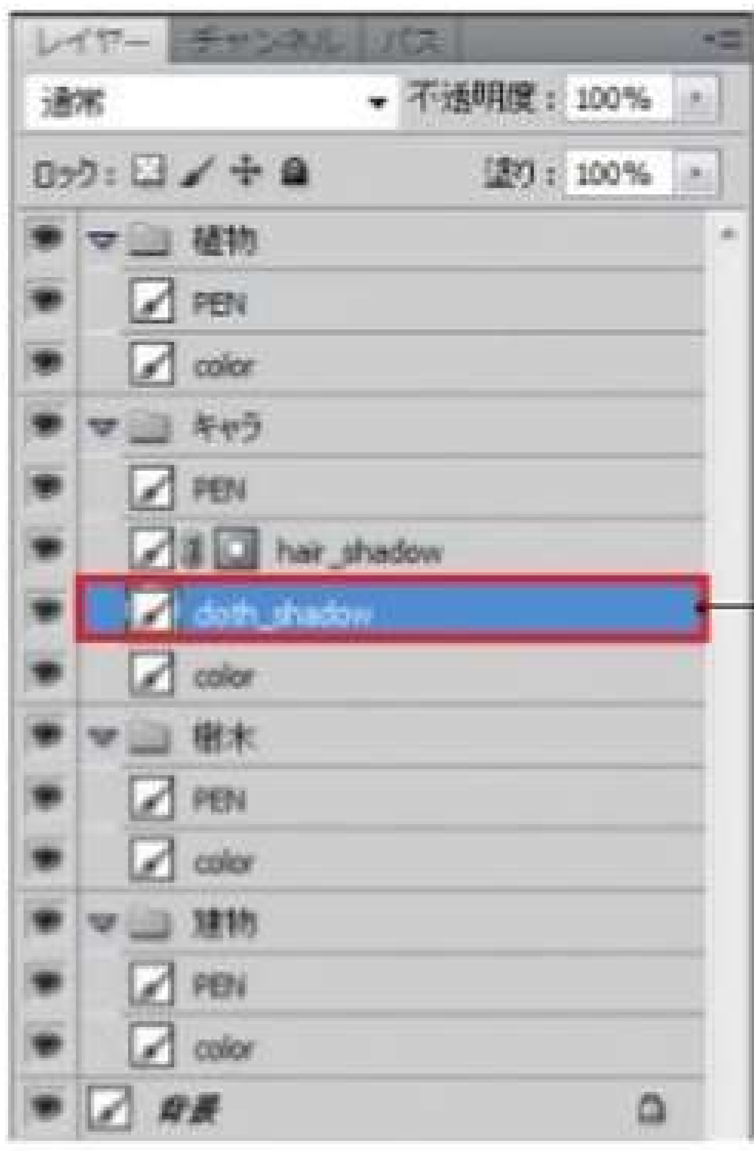
②「描画色」を設定しました



③柔らかいブラシで影を追加しました

16

髪の毛の時と同様に新規レイヤー「cloth_shadow」を作成し、影を塗ります。



①「cloth_shadow」レイヤーを作成しました

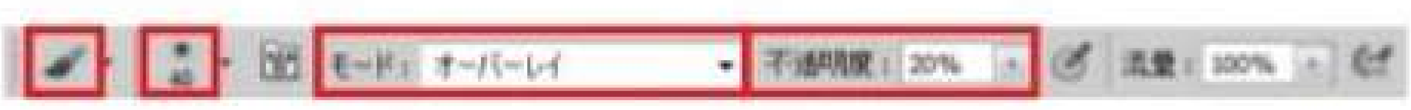


②濃い影を塗りました

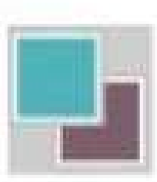
↓

17

照り返しを塗ります。



①「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「40」、「モード」は「オーバーレイ」、「不透明度」は「20%」に設定しました

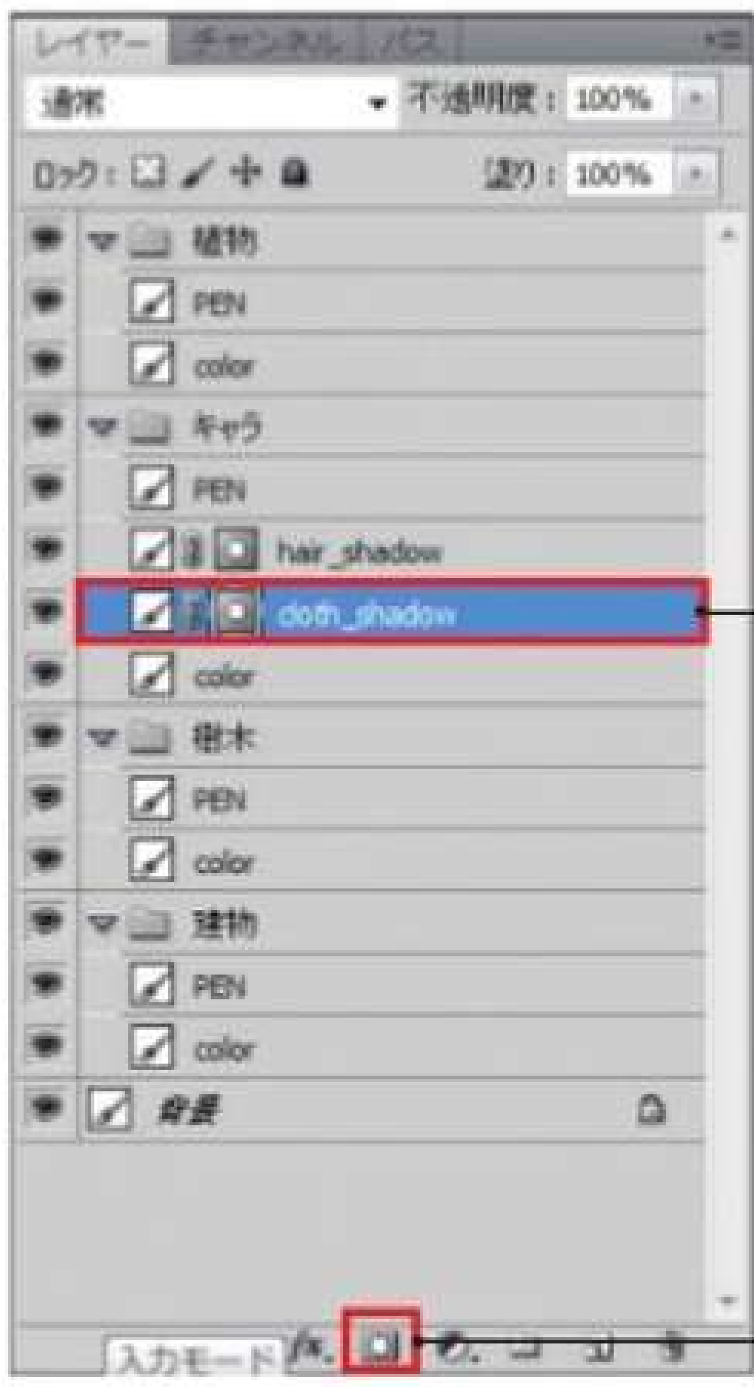


②「描画色」を設定しました



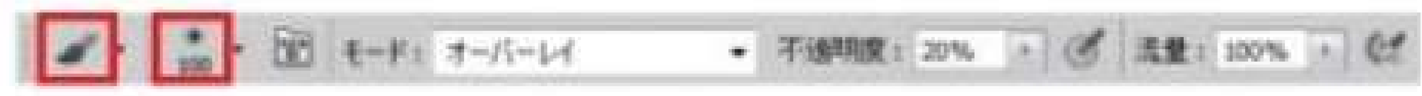
③照り返しを塗りました

18 「cloth_shadow」レイヤーにレイヤーマスクを作成し、ところどころ消して質感を出します。明暗部の境界付近をやや暗めに残しておくのがポイントです。

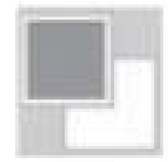


②「cloth_shadow」レイヤーにレイヤーマスクが設定されました

①「cloth_shadow」レイヤーを選択している状態で「レイヤーマスクを追加」ボタンを選択しました



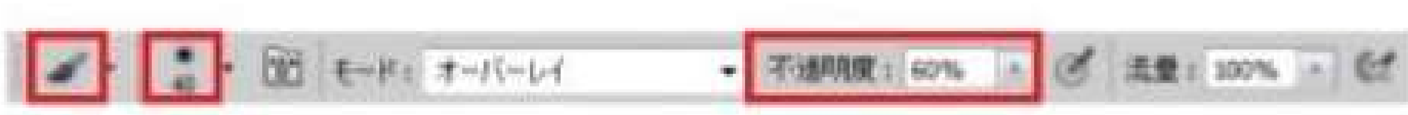
③「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「100」に設定しました



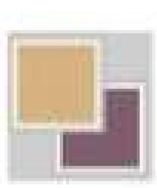
④「描画色」を設定しました



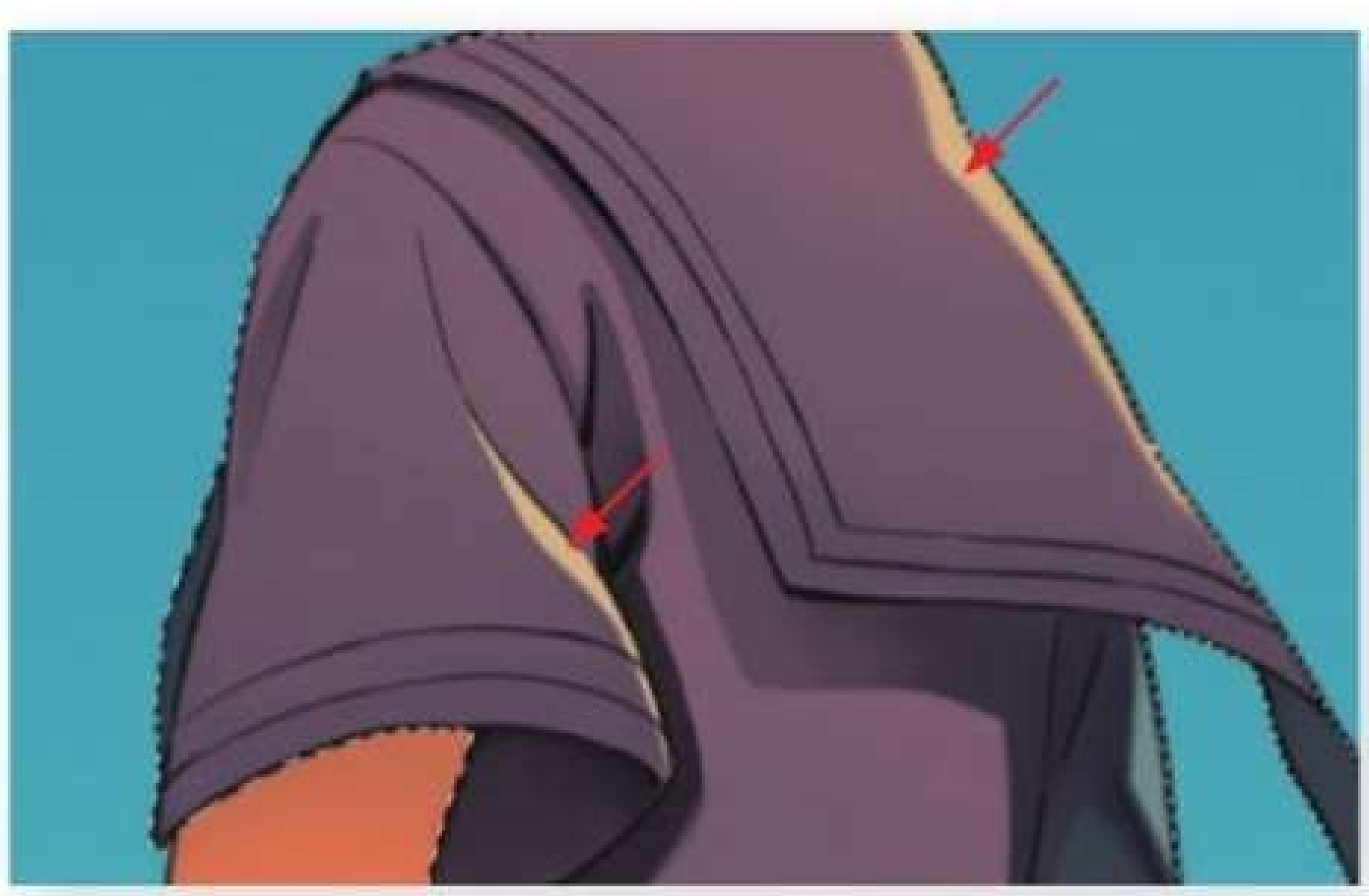
19 新規の「hilight」レイヤーを作成し、肩、袖、スカートの淵に明るいハイライトを入れます。



①「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「40」、「不透明度」は「60%」に設定しました



②「描画色」を設定しました

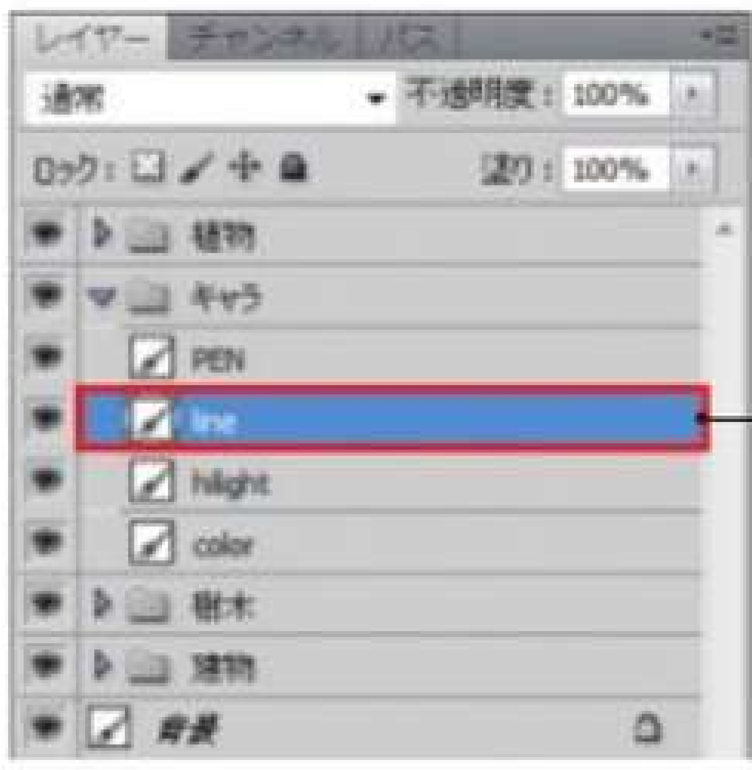




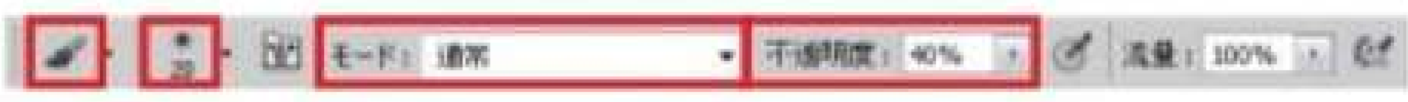
③ハイライトを追加しました

20

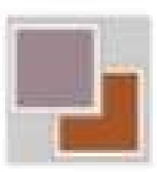
「hair_shadow」と「cloth shadaw」レイヤーを「color」レイヤーにまとめました。新規の「line」レイヤーを作成し、制服のカラーに白線を入れます。



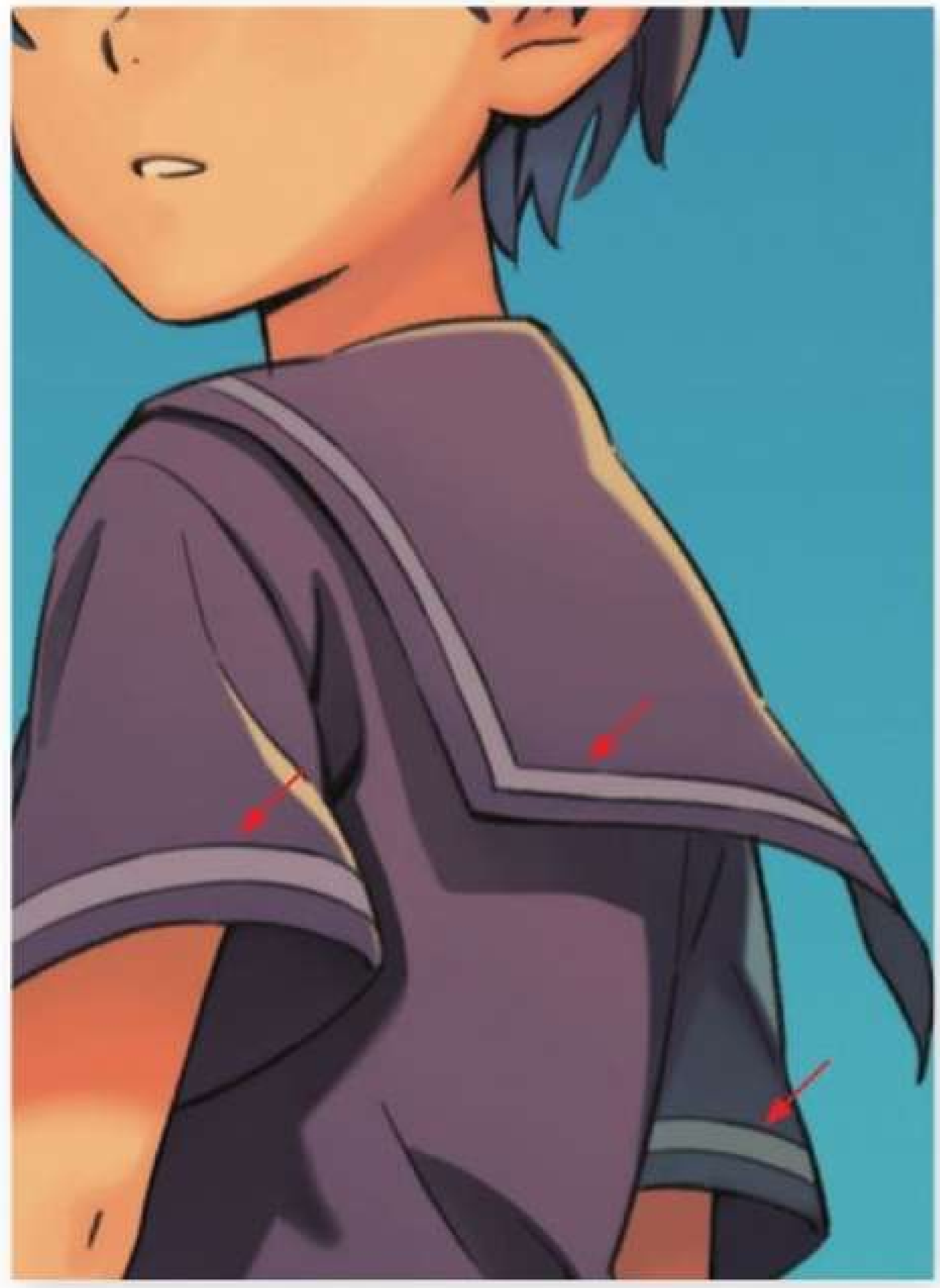
①「line」レイヤーを作成しました



②「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「20」、「モード」は「通常」、「不透明度」は「40%」に設定しました

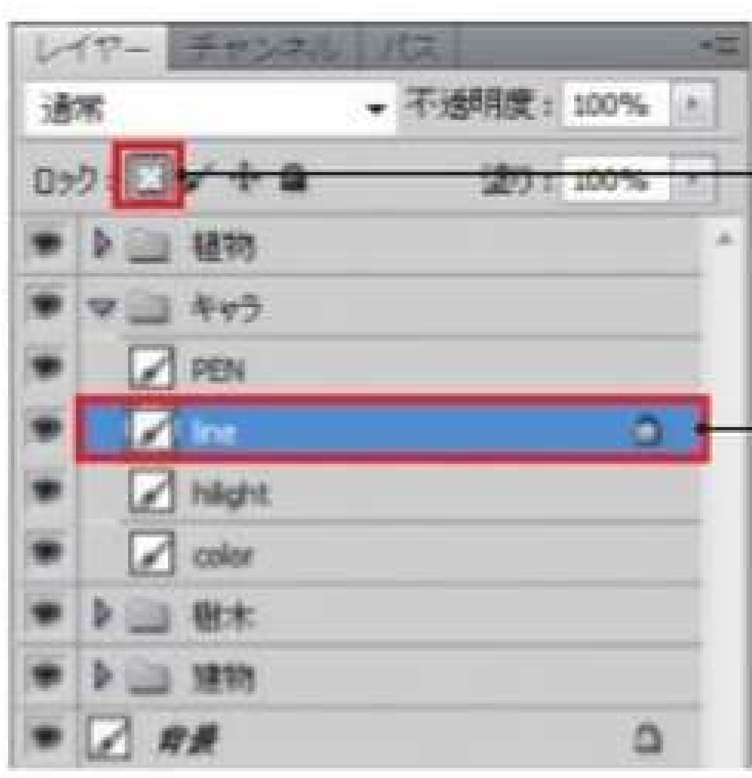


③「描画色」を設定しました



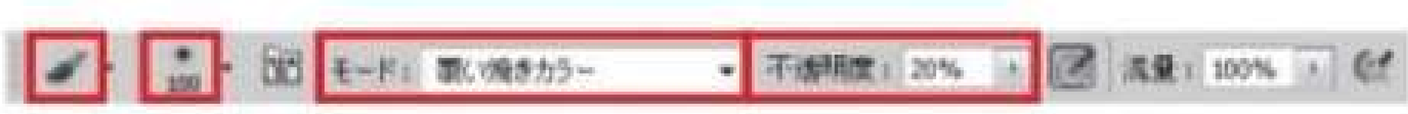
④描画色でラインを着色しました

↓

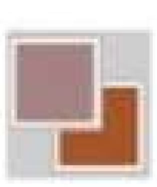


⑥「透明ピクセルをロック」にチェックを入れました

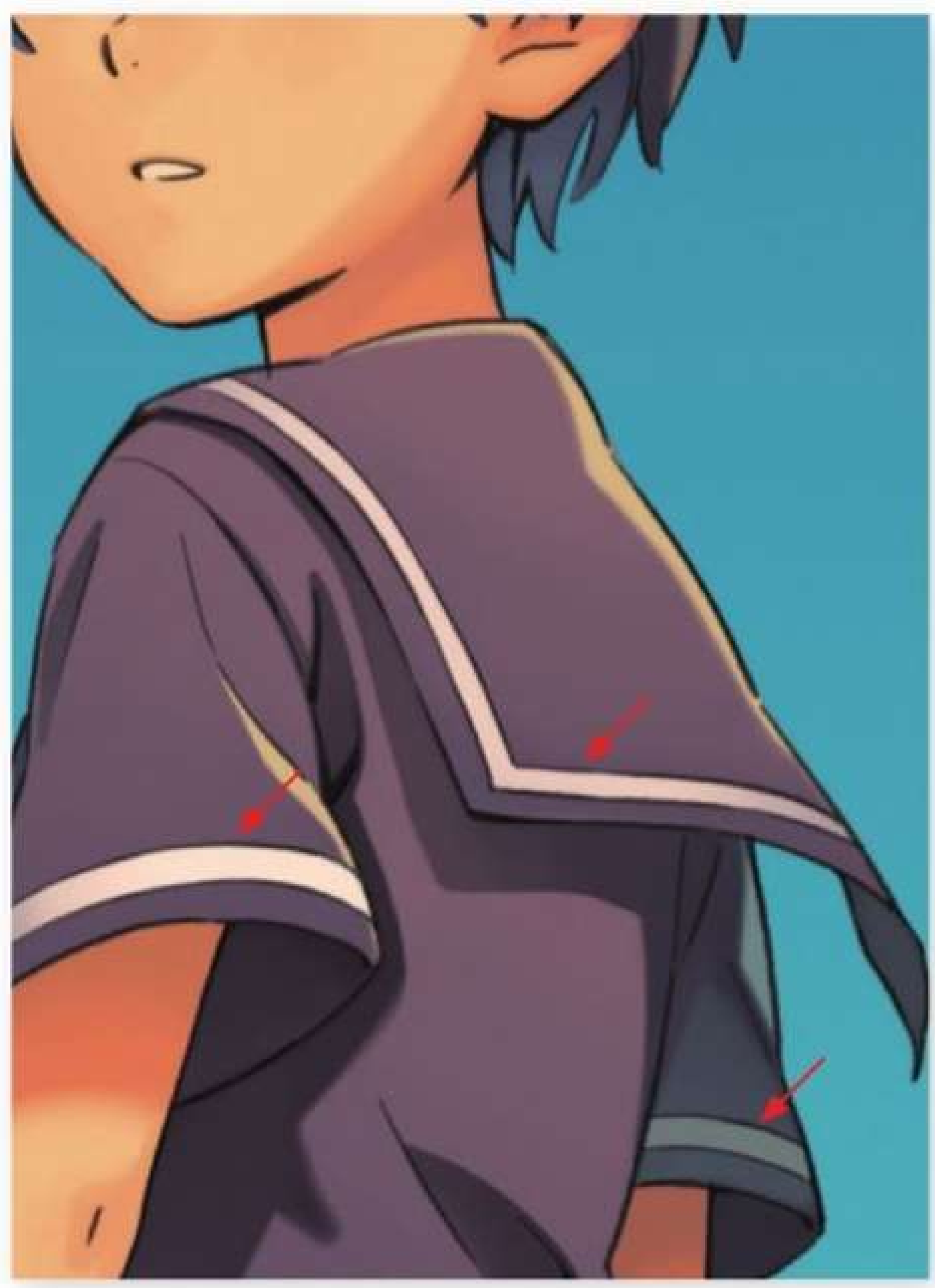
⑤「line」レイヤーを選択した状態です



⑦「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「100」、「モード」は「覆い焼きカラー」、「不透明度」は「20%」に設定しました



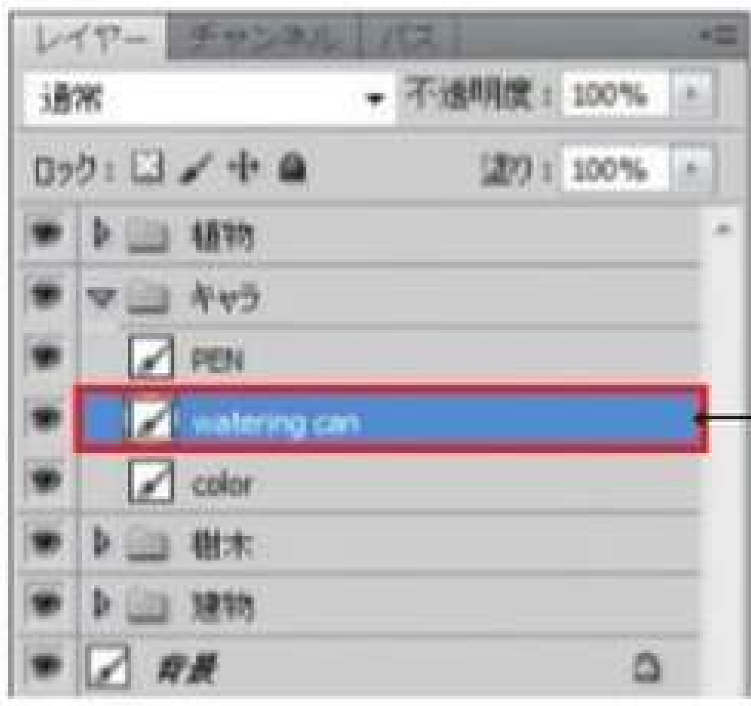
⑧「描画色」を設定しました



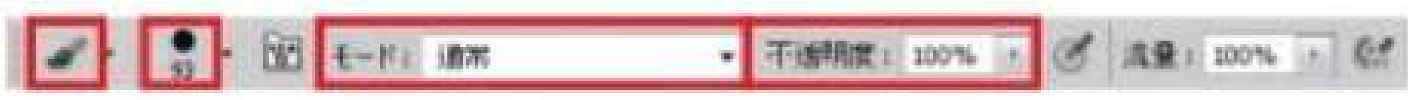
⑨ラインを白で着色しました

じょうろの着色

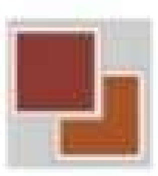
01 じょうろを塗ります。じょうろの選択範囲を読み込んだら大まかに塗り分けます。



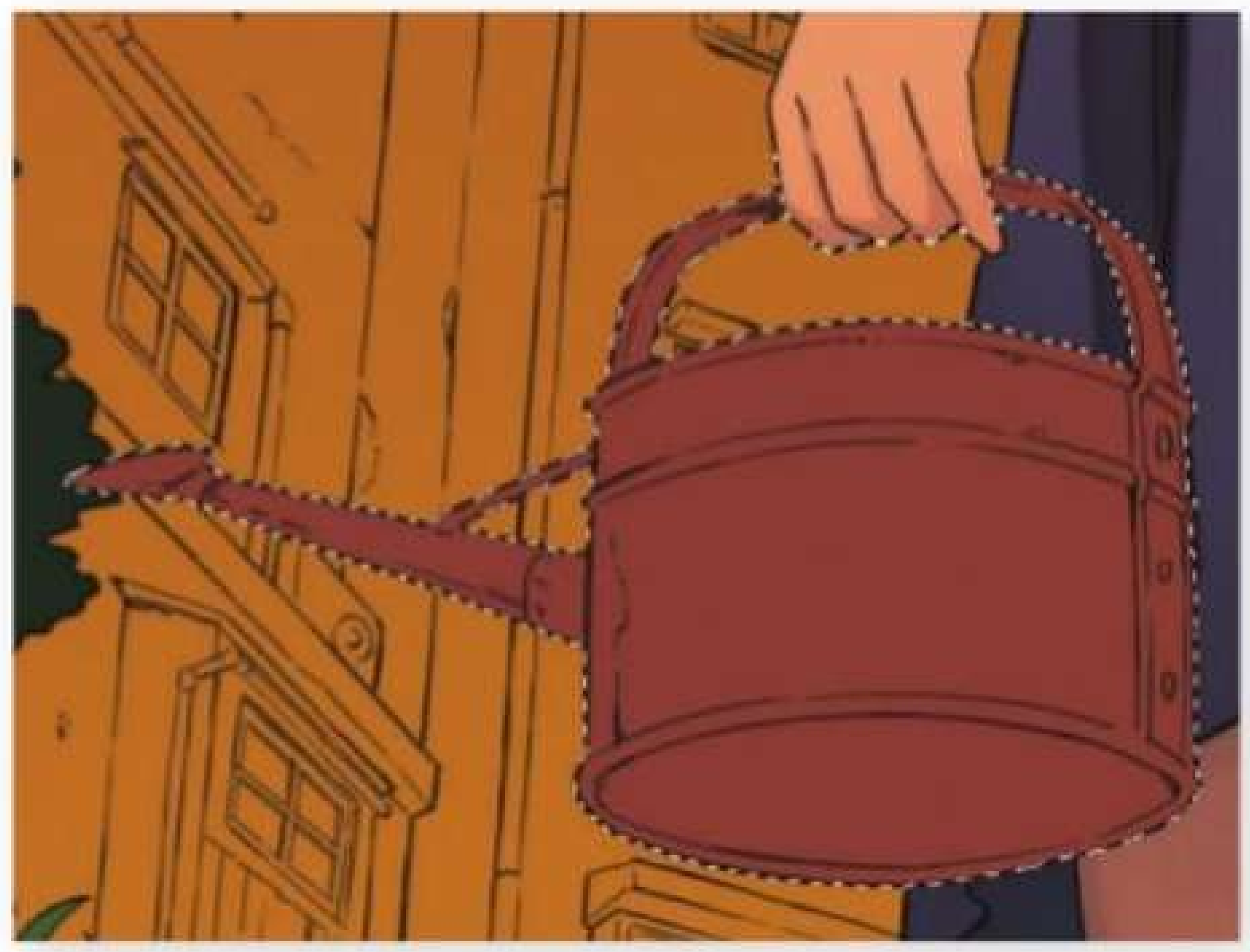
①「キャラ」グループを整理して「watering can」レイヤーを作成しました



②「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「93」、「モード」は「通常」、「不透明度」は「100%」に設定しました

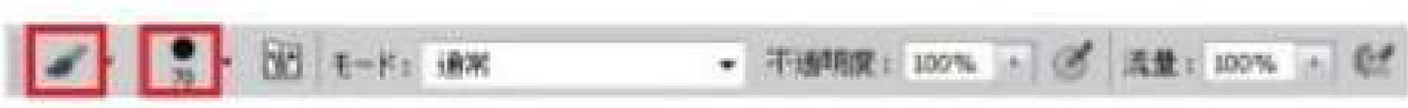


③「描画色」を設定しました



④じょうろをベタで塗りました

02 柔らかめのブラシで境界をぼかしていきます。



①「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「70」に設定しました



②陰影を追加しました

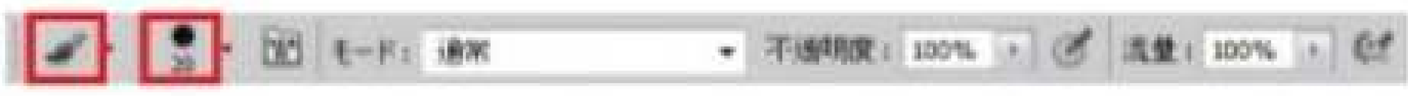


③「ブラシツール」を選択し、「不透明度」は「20%」に設定しました

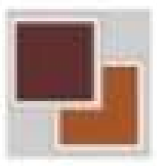


④陰影をぼかしました

03 ふちに影を入れて立体感を出します。



①「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「20」に設定しました

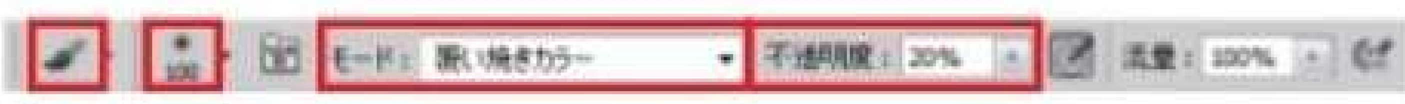


②「描画色」を設定しました

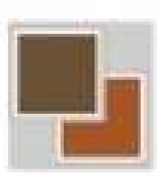


③ふちに影を入れました。じょうろの先も塗りました

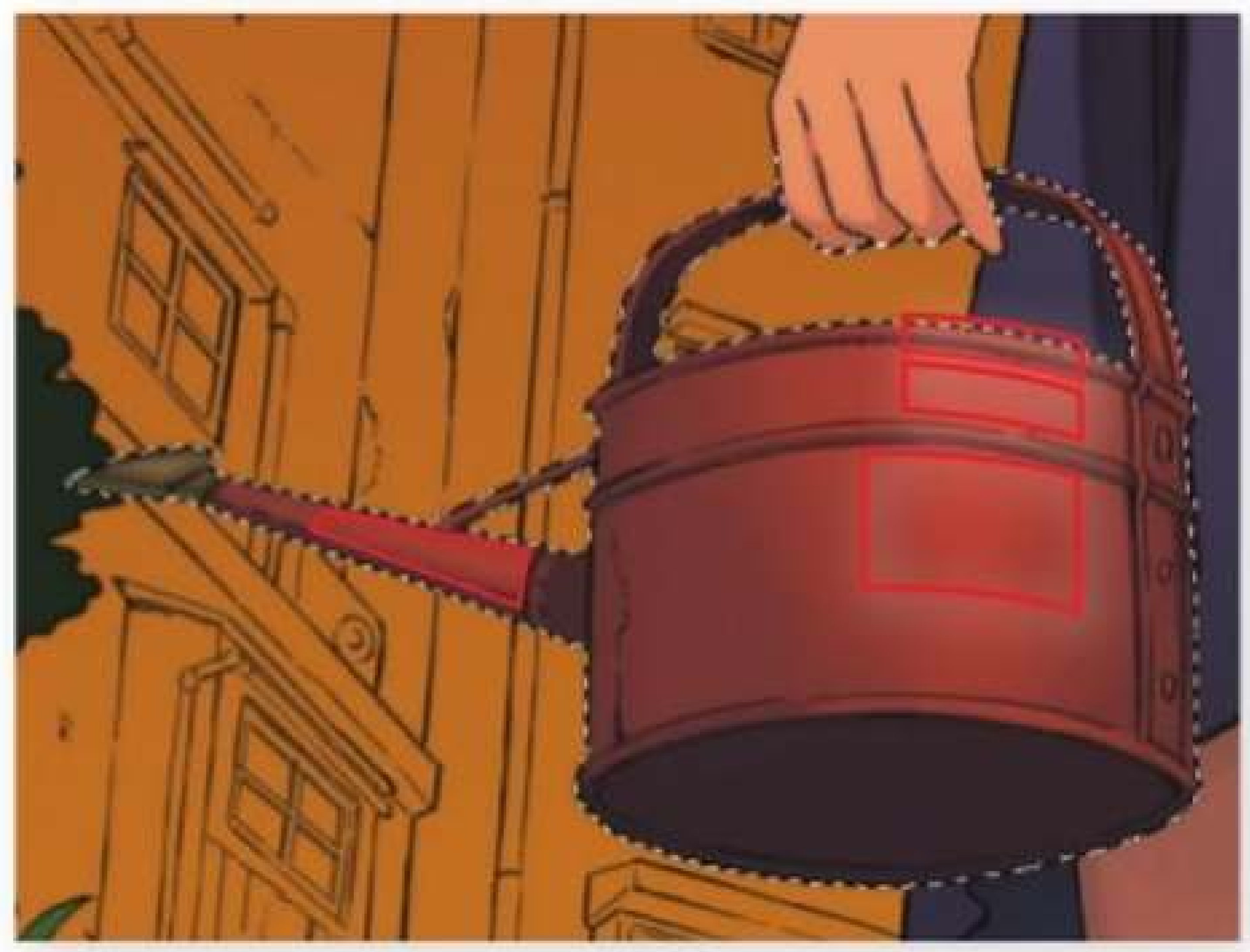
04 柔らかいブラシの「モード」を「覆い焼きカラー」に設定し、ハイライトを塗って明るい部分を際立たせます。



①「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「100」、「モード」は「覆い焼きカラー」、「不透明度」は「20%」に設定しました

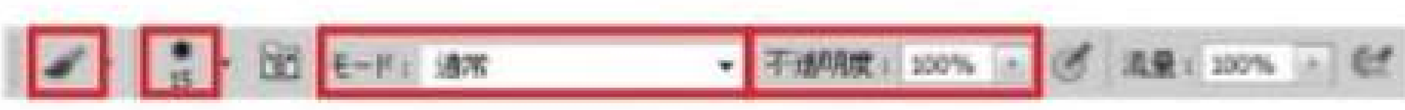


②「描画色」を設定しました

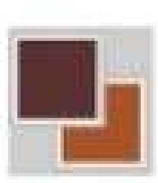


③じょうろの手前の部分にハイライトを追加しました

05 少し暗い色で汚しを入れて質感を出します。



①「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「15」、「モード」は「通常」、「不透明度」は「100%」に設定しました



②「描画色」を設定しました



③じょうろの影に汚しを追加しました

キャラクターの修正

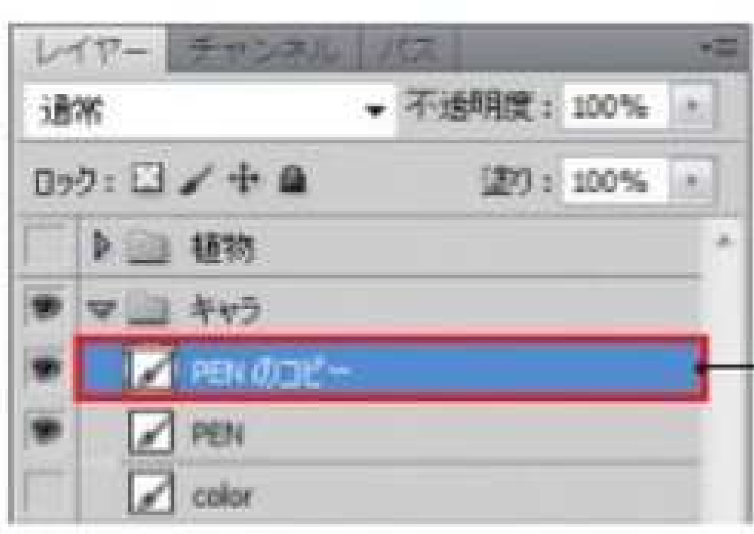
01

ひとまずキャラクターの全体が仕上がったので全体をチェックします。実際に色を入れてみないと気づかない部分が多いので、修正も作業スキームの1つと考えて割り切ります。顔を中心にいくつか修正したい部分があったので直します。分かりやすいように背景は白くしました。



02

線画に修正を加える前にレイヤーを複製します。ときどき見比べたりして、修正の必要のないところまで手を入れたりしないように気をつけます。



「PEN」レイヤーを複製し、「PENのコピー」レイヤーを作成しました



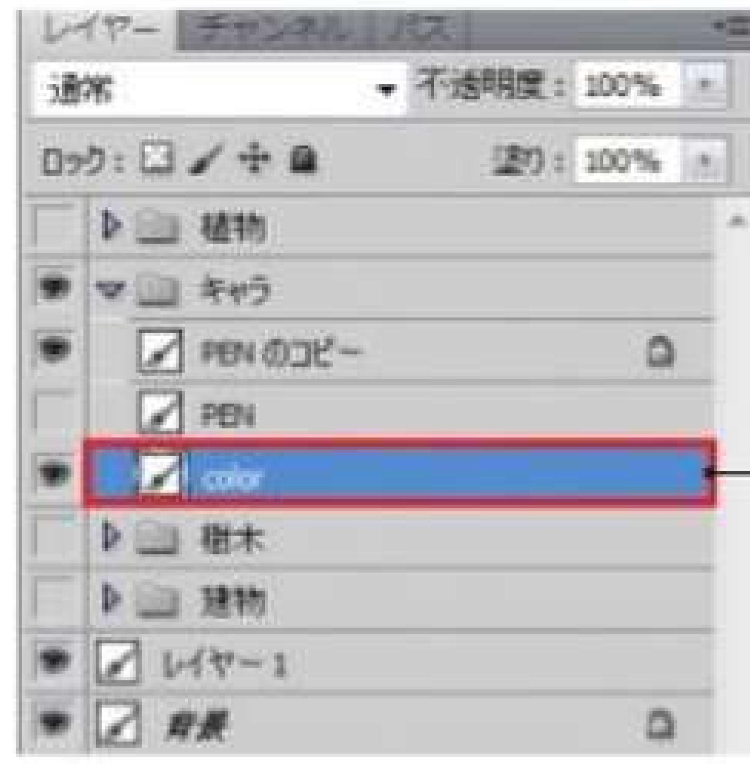
↓

03

顔を修正しました。どこをどう…というか、もう完全に描き直したので別人になってます。大きな変更点としては目を小さくしたのと、輪郭のラインをよりほっそりさせたこと、髪の毛の跳ね具合を修正しました。



04 着彩した「color」レイヤーを表示させ、「ブラシツール」で地道に修正します。



①「color」レイヤーを選択し、表示しました

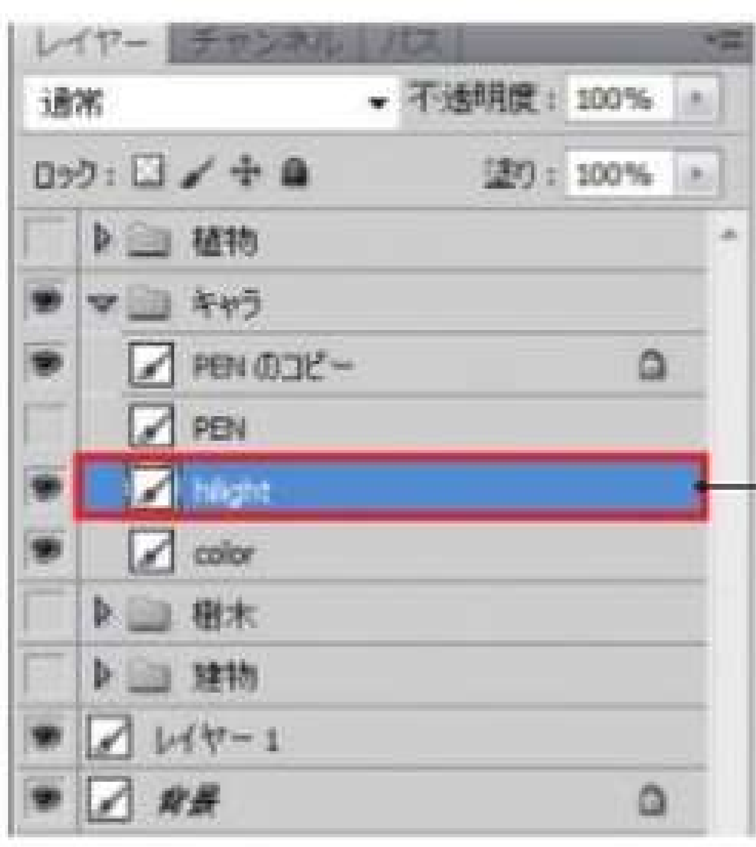


②修正した線画と着彩レイヤーを重ねた状態です。線画と着彩がズレています



③修正した線画に合わせて着彩レイヤーを修正しました

05 新規の「hilight」レイヤーを1枚作成し、最初の段階ではなかった頭頂部のハイライトを入れます。



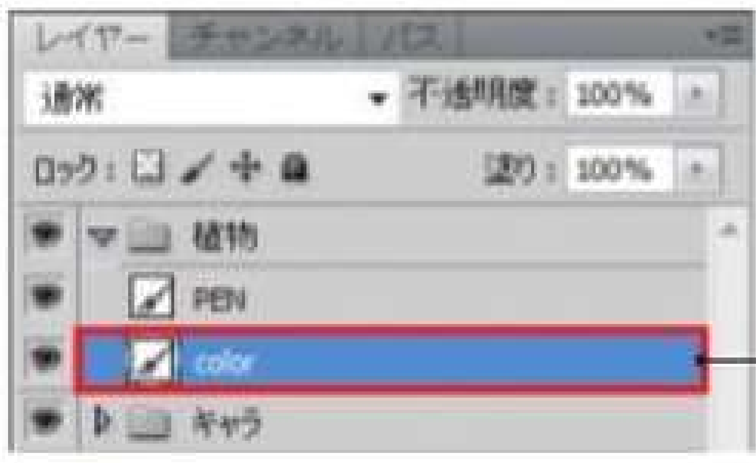
①「hilight」レイヤーを作成しました



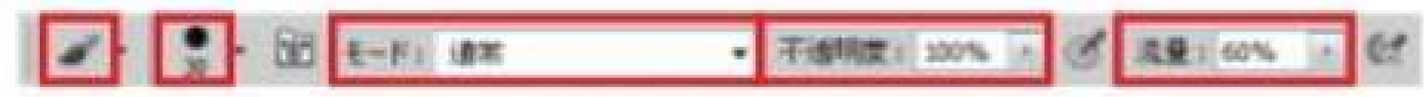
②ハイライトを追加しました

植物の着色

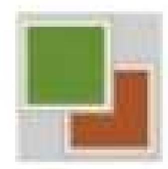
01 手前の植物やオブジェクトを塗ります。大まかに暗い色から徐々に明るい色を塗って、葉の形を作っていきます。



①「植物」グループの「color」レイヤーを選択しました



③「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「30」、「モード」は「通常」、「不透明度」は「100%」、「流量」は「60」に設定しました



④「描画色」を設定しました



②大まかに着色しました

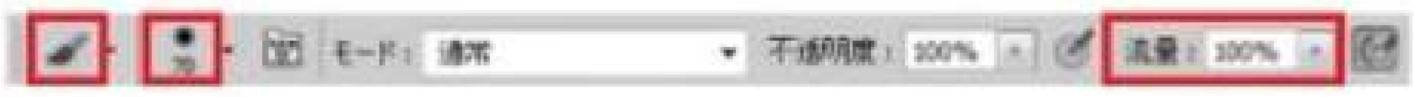


⑤葉にハイライトを着色しました

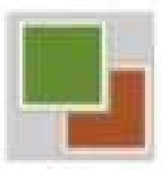


⑥ビールケースとバケツに大まかに色を入れ、ハイライトを追加しました

02 板のふたや植木鉢、奥のオブジェクトが塗れたら手前の葉を塗っていきます。大まかに色を塗ったら細めのブラシで葉脈などを描いて葉らしさを出します。



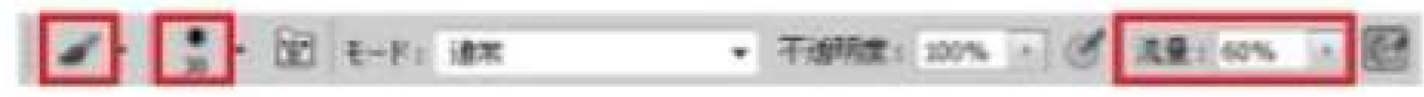
①「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「70」、「流量」は「100」に設定しました



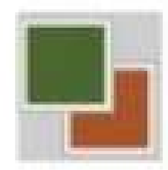
②「描画色」を設定しました



③大まかに着色しました



④「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「30」、「流量」は「60」に設定しました



⑤「描画色」を設定しました



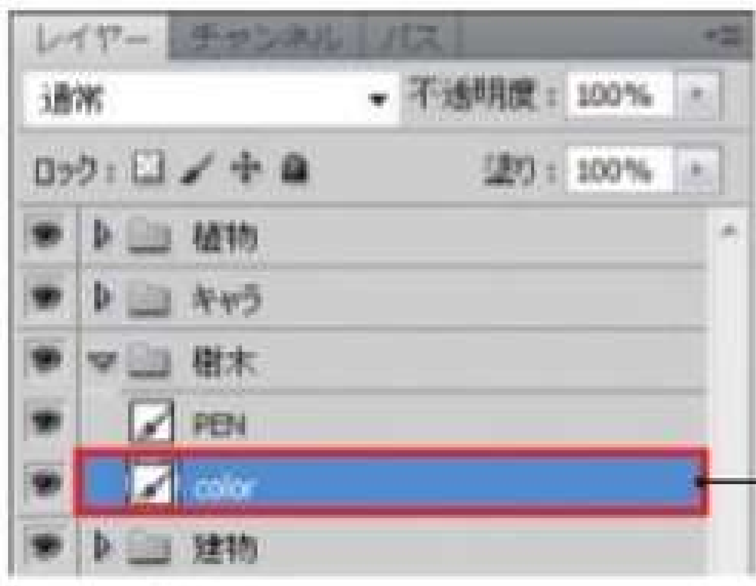
⑥葉にハイライトを着色しました

03 同じように他の葉も描きます。

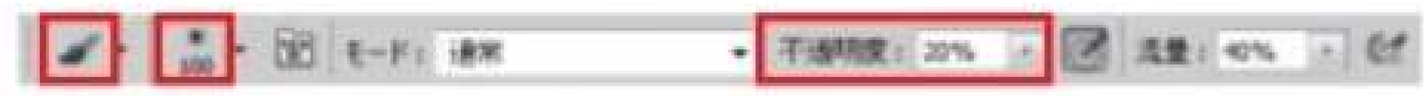


樹木の着色

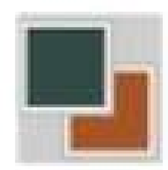
01 奥の樹木を塗ります。ブラシサイズを大きく設定して、柔らかめのブラシで下からぼんやりと光が当たるようにグラデーションをつけていきます。



①「樹木」グループの「color」レイヤーを選択しました



③「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「100」、「不透明度」は「20%」に設定しました



④「描画色」を設定しました



②樹木の下部に明るい影を塗りました

→



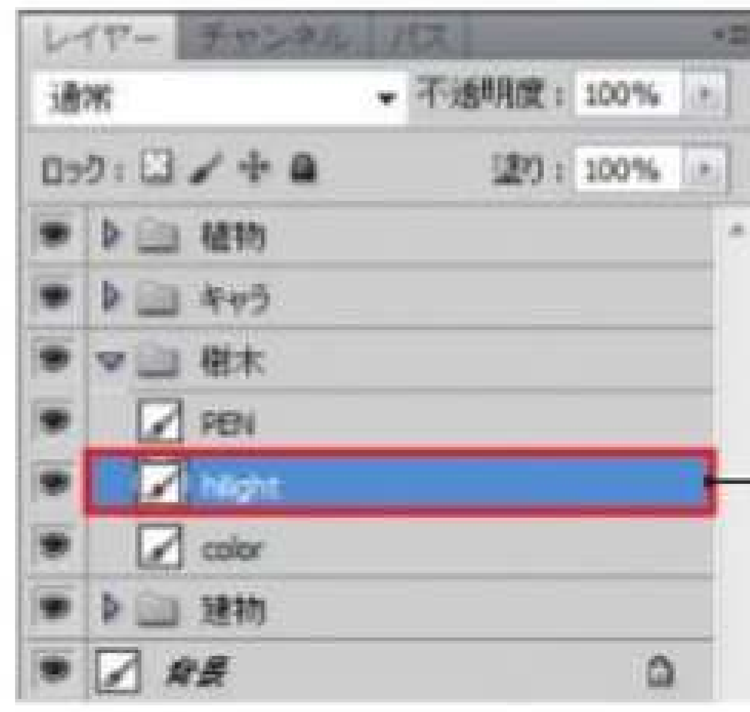
⑤明るい色をぼかしました

02 全ての樹木に滑らかなグラデーションをつけます。

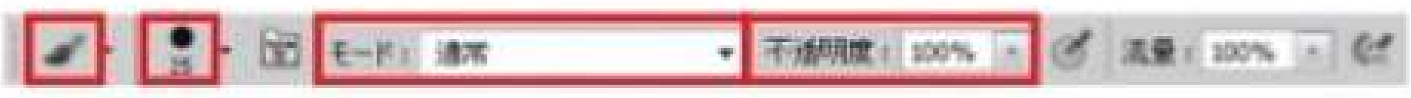


03

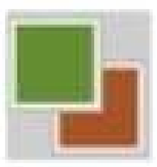
新規の「hilight」レイヤーを作成し、樹木にハイライトを追加します。まずは「不透明度」を「100%」に設定したブラシでトントンと叩くように光が当たる葉の束を描いていき、「消しゴムツール」で消しながら形を整えていきます。



①「樹木」グループに「hilight」レイヤーを作成しました



②「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「25」、「モード」は「通常」、「不透明度」は「100%」に設定しました



③「描画色」を設定しました



⑤「消しゴムツール」を選択しました



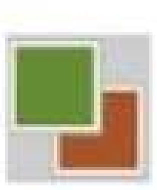
④「ブラシツール」で大まかに着色しました



⑥「消しゴムツール」で形を整えました

04

全ての樹木にハイライトを入れました。

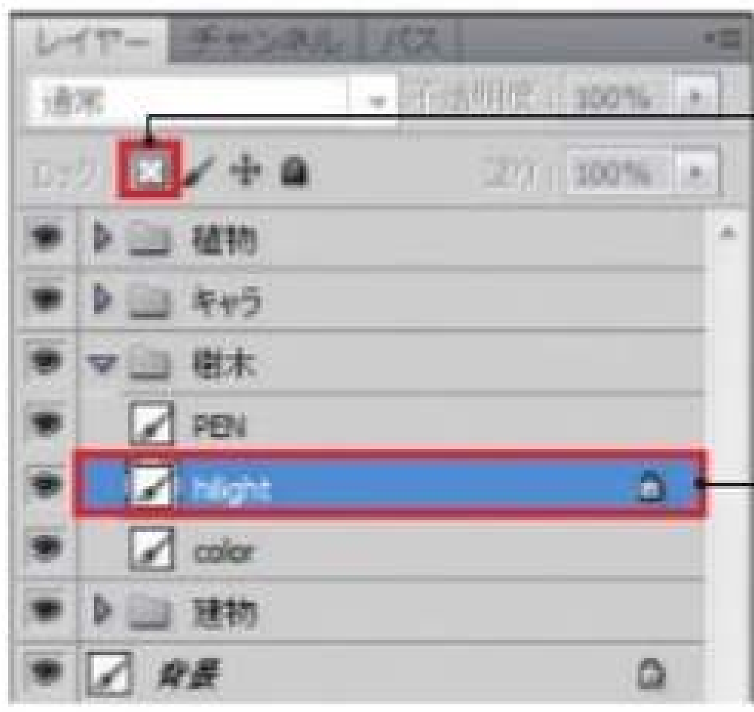


①「描画色」を設定しました



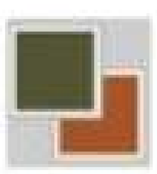
②奥の全ての樹木にハイライトを追加しました

05 樹木に追加したハイライトが明るすぎるので、「透明ピクセルをロック」を選択して、メインメニューの「編集」メニュー→「塗りつぶし」でやや暗めの色を選択して塗りつぶします。



②「透明ピクセルをロック」にチェックを入れました

①「hilight」レイヤーを選択しました



③「描画色」を設定しました



④「使用」は「描画色」を設定しました

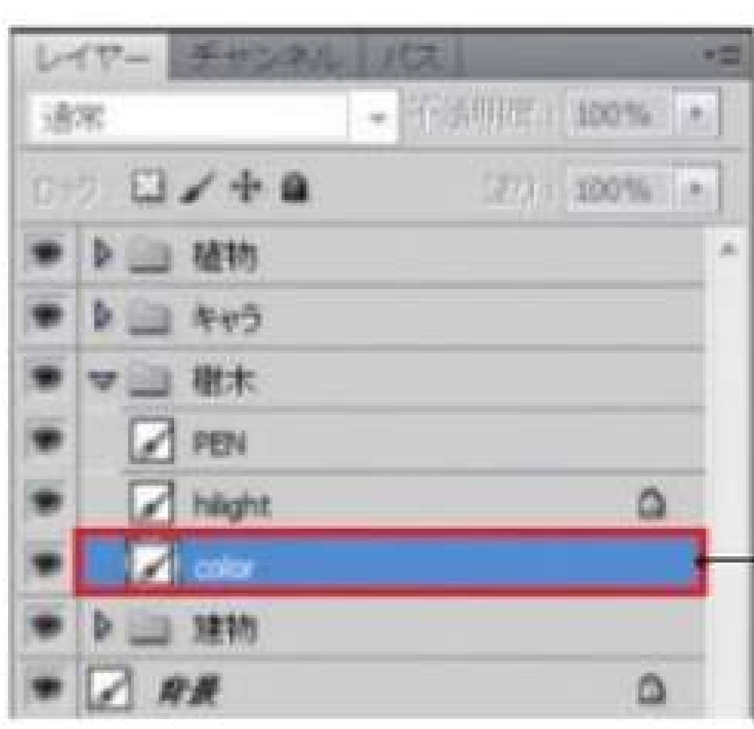


⑤奥の全ての樹木にハイライトを追加しました

06 樹木の色がやや青すぎるので、メインメニューの「イメージ」メニュー→「色調補正」→「カラーバランス」で中間色を赤くします。



②「階調のバランス」は「中間色」を選択し、「カラーレベル」は左から「+23」、「0」、「0」に設定しました



①「樹木」グループの「color」レイヤーを選択しました



③樹木のカラーバランスがわずかに変化しました

07 同様に「色相・彩度」で明度を落とします。



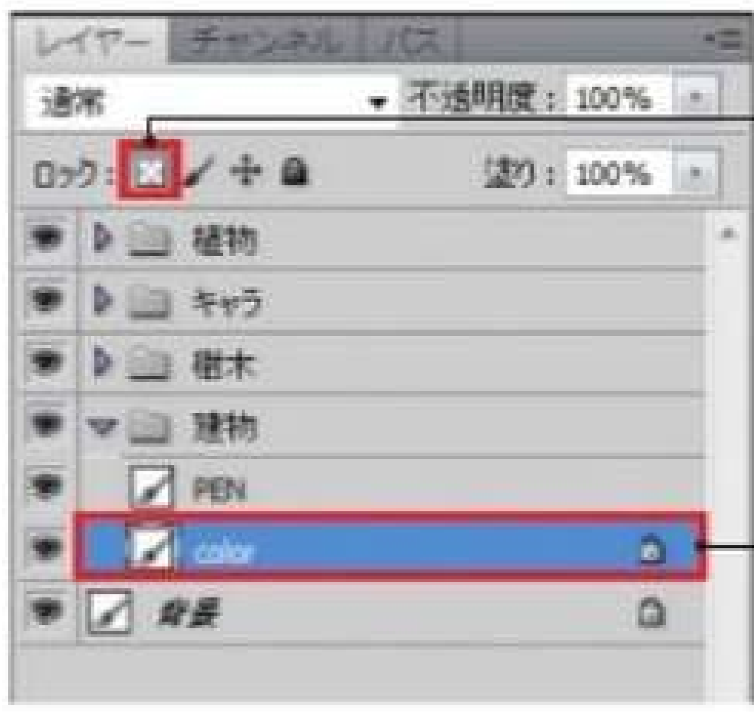
「色相・彩度」は「色相」を「0」、「彩度」を「0」、「明度」を「-17」に設定しました

08 これで手前の植物と奥にある樹木との間に距離感が出ました。



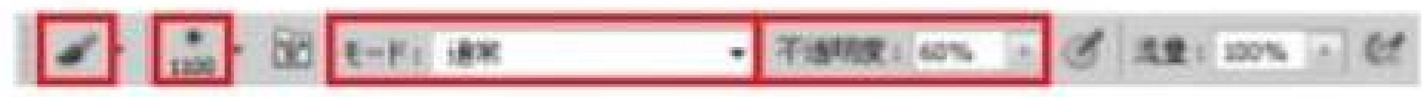
建物の着色

01 建物を塗ります。「建物」グループの「color」レイヤーを選択し、「透明ピクセルをロック」にチェックを入れて、柔らかいブラシのサイズを大きく設定して全体にササッと少しずつ濃い色を入れます。

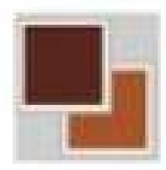


②「透明ピクセルをロック」にチェックを入れました

①「建物」グループの「color」レイヤーを選択しました



③「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「1100」、「モード」は「通常」、「不透明度」は「60%」に設定しました

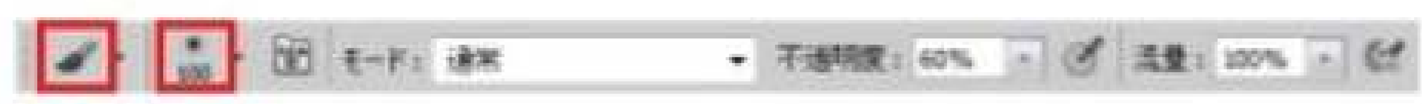


④「描画色」を設定しました

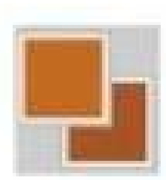


⑤グラデーションになるように塗りました

02 配色が決まったらブラシの「不透明度」を20〜60%に設定し、やや硬めのブラシでわざと塗りムラを作るように塗っていきます。



②「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「100」に設定しました



③「描画色」を設定しました



①修正前の状態です

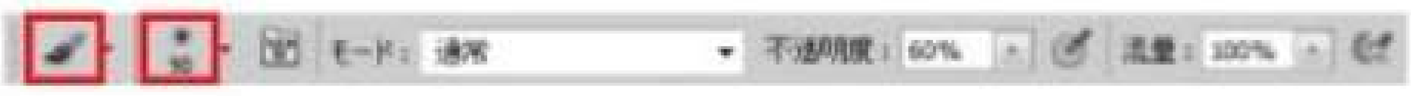
→



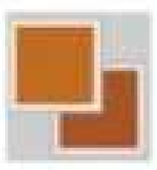
④建物に塗りムラを追加しました

03

寂れた雰囲気が出るようにさらにムラを出しながら塗っていきます。直線でブラシを動かすのではなく、グネグネとうねるように描いていくのがポイントです。



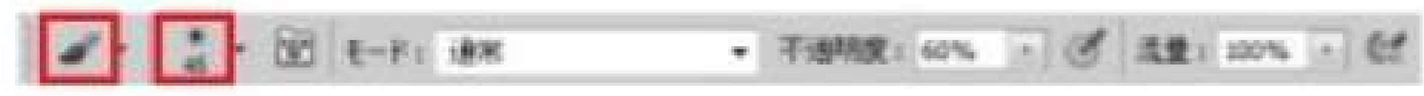
①「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「90」に設定しました



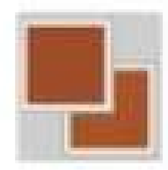
②「描画色」を設定しました



③大まかに塗りムラを追加しました



④「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「45」に設定しました



⑤「描画色」を設定しました



⑥さらに細かい塗りムラを追加しました

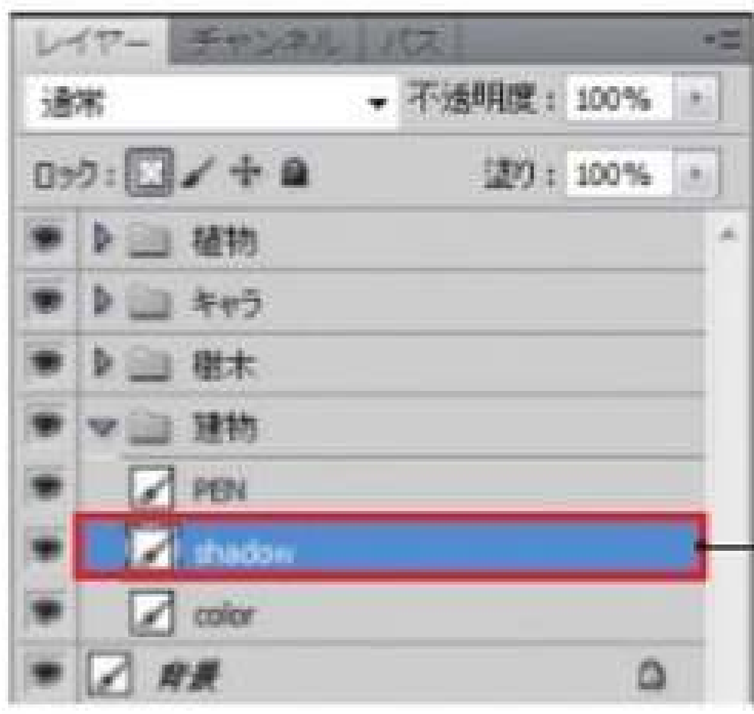
04

全体にタッチがつきました。

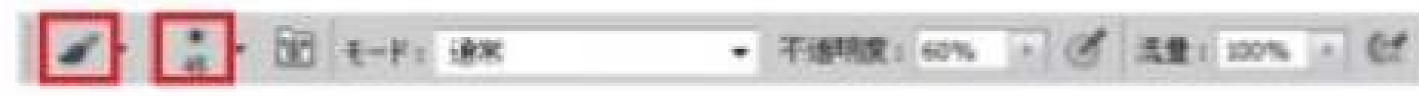


05

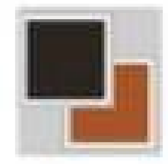
新規の「shadow」レイヤーを1枚作成し、窓枠の中やパイプや建物の影となる部分を塗りつぶします。



①「shadow」レイヤーを作成しました



②「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「45」に設定しました



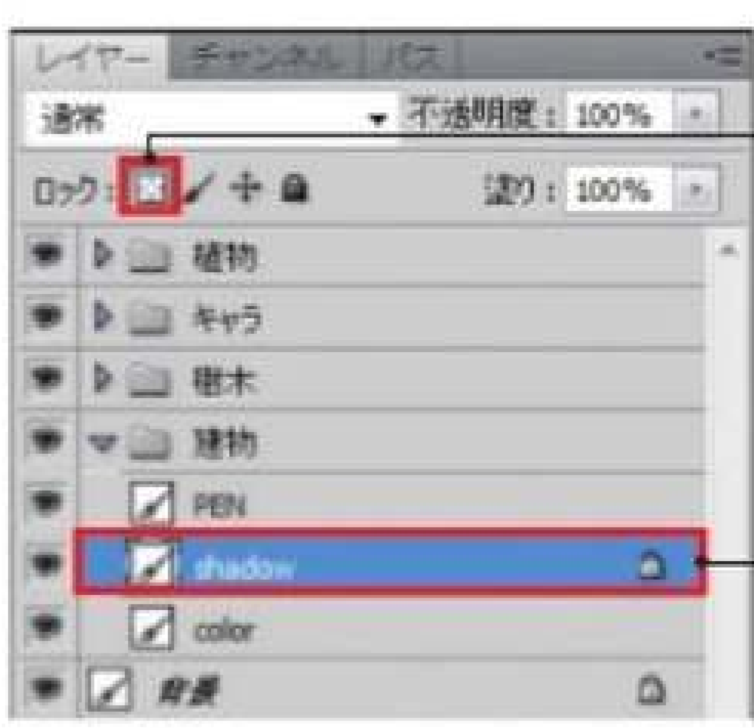
③「描画色」を設定しました



④全ての窓を塗りつぶしました

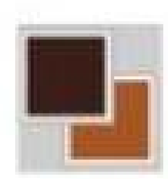
06

塗ってみたものの影の色味が合わないので、赤味のある黒で塗り直します。「透明ピクセルをロック」にチェックを入れ、建物の最も濃い影になるであろう色で塗りつぶします。



②「透明ピクセルをロック」にチェックを入れました

①「shadow」レイヤーを選択した状態です



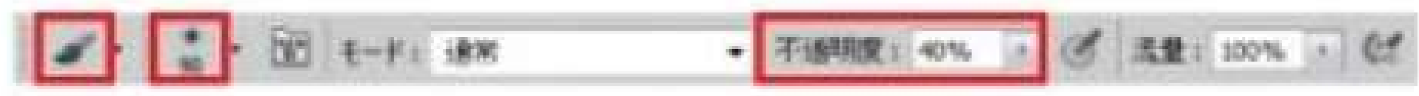
③「描画色」を設定しました



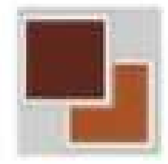
④窓や影を濃い影の色で塗りつぶし直しました

07

下から少しずつ明るい色を入れてグラデーションを作成し、空気感を出していきます。



②「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「90」、「不透明度」は「40%」に設定しました



③「描画色」を設定しました



①修正前の状態です

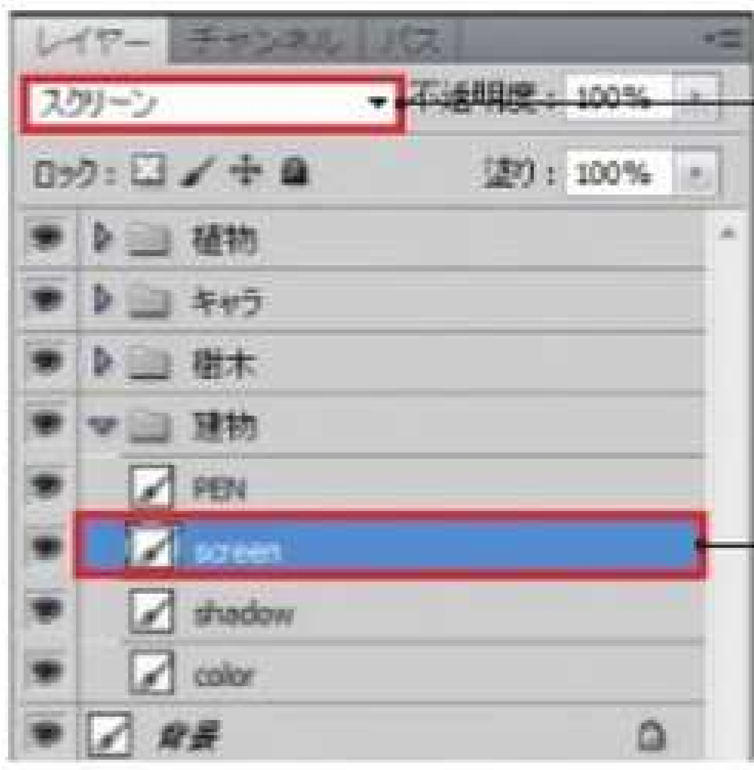


④「shadow」レイヤーのみを表示した状態です。このように着色しました



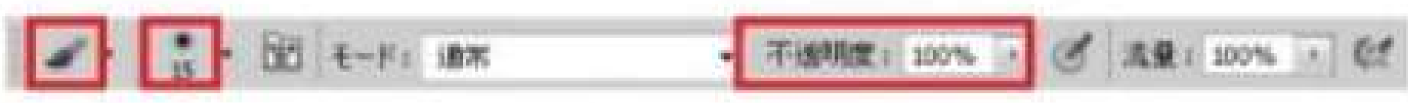
⑤影の明るさを調節しました

08 配管のパイプやエアコンの室外機などにやや白味をつけます。新規レイヤーを作成し、レイヤーの「描画モード」を「スクリーン」に設定します。効果は「乗算」の逆で、黒色は変更されず、白色は明るくなります。

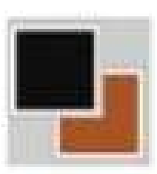


②描画モードを「スクリーン」に設定しました

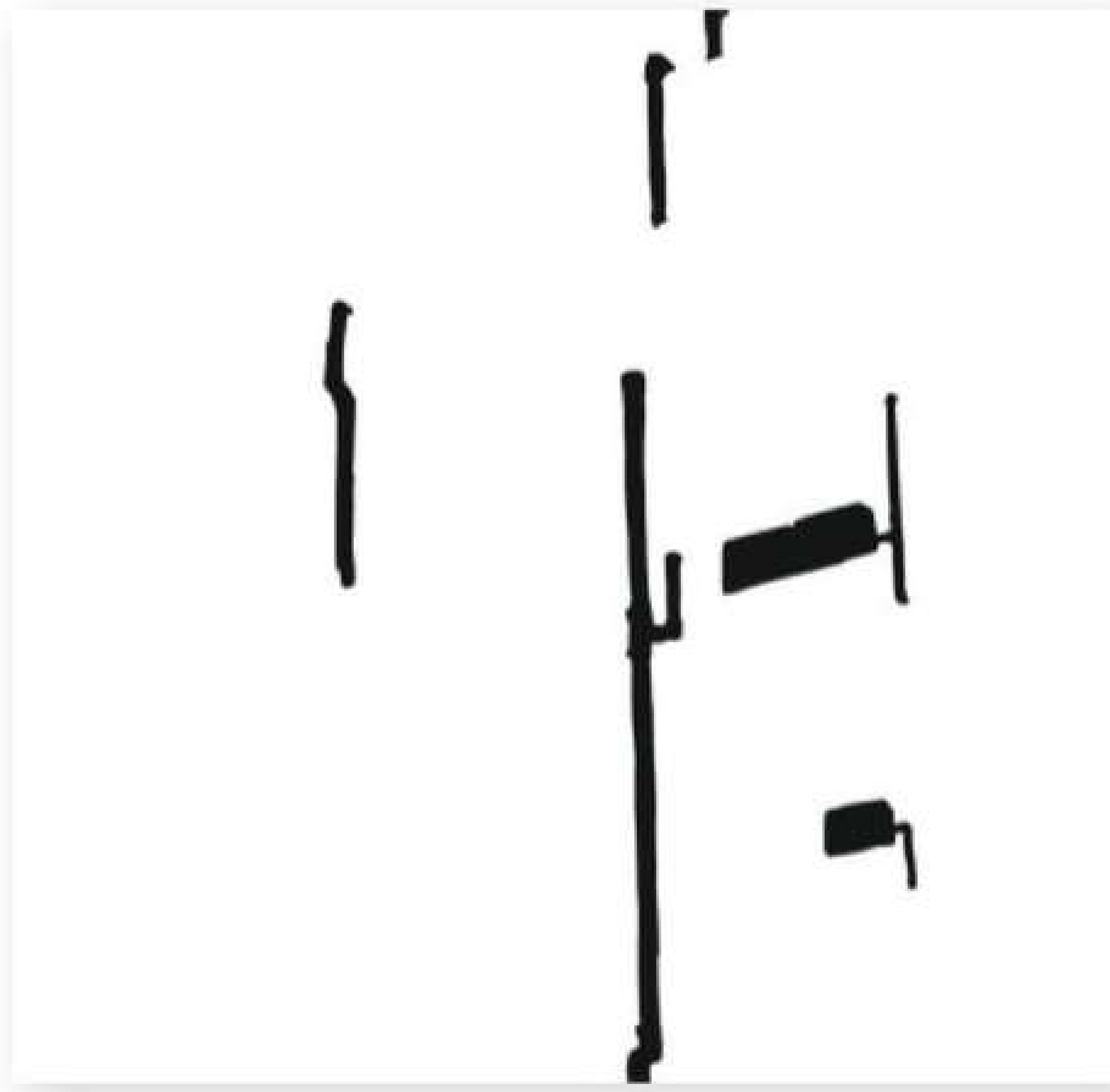
①「screen」レイヤーを作成しました



③「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「15」、「不透明度」は「100%」に設定しました



④「描画色」を設定しました



⑥「screen」レイヤーで明るくしたいところに黒を乗せました



⑤修正前の状態です



⑦パイプやエアコンの明るさを調節しました

TECHNIQUE

CMYKで完全な黒を設定する

CMYKモードではカラーピッカーの最も暗い色を選んでも完全な黒ではなくやや白くなります。CMYKで完全な黒を選びたい場合は、CMYKの数値をそれぞれ100に設定するとよいでしょう。

09

塗った色が明るすぎたので、「screen」レイヤーの「不透明度」を落として調節します。



②「不透明度」を「28%」に設定しました

①「screen」レイヤーを選択しました



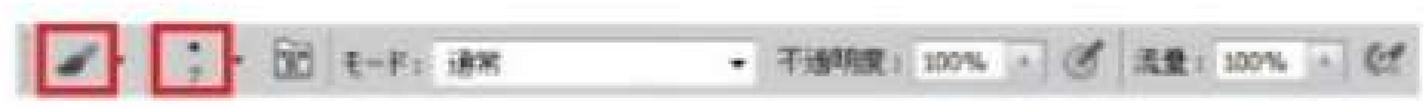
③「screen」レイヤーのみを表示した状態です。濃さを薄くしました



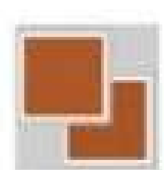
④パイプやエアコンの室外機が適度な明るさに調整されました

10

ブラシを細くして建物のエッジ部分にやや明るめのハイライトを入れると、より立体感が出ます。



②「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「7」に設定しました



③「描画色」を設定しました

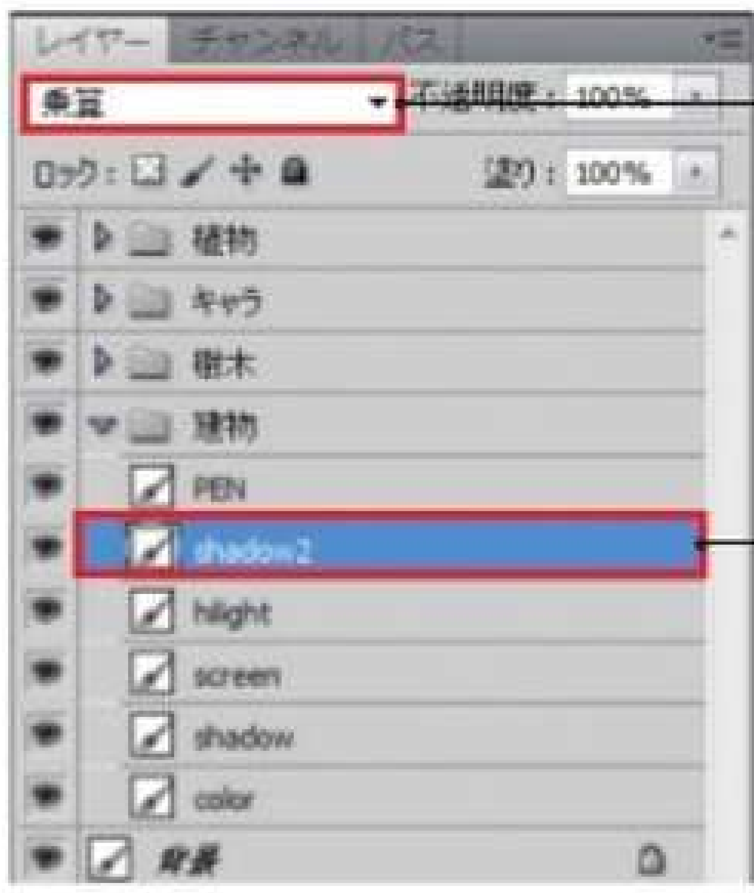


①修正前の状態です



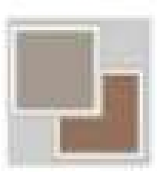
④壁のエッジにハイライトを追加しました

11 汚しを入れるための新規レイヤー「shadow2」を作成し、「描画モード」は「乗算」で重ねます。明るめの茶色で塗り、建物に汚しを入れていきます。



②「描画モード」は「乗算」に設定しました

①「shadow2」レイヤーを作成しました



③「描画色」を設定しました



④「shadow2」レイヤーのみを表示した状態です。汚しを入れました



⑤建物に汚しが入りました

12 同様にして全体を仕上げていき、ひとまず建物の完成です。



建物全体がひとまず完成しました

背景の着色の修正

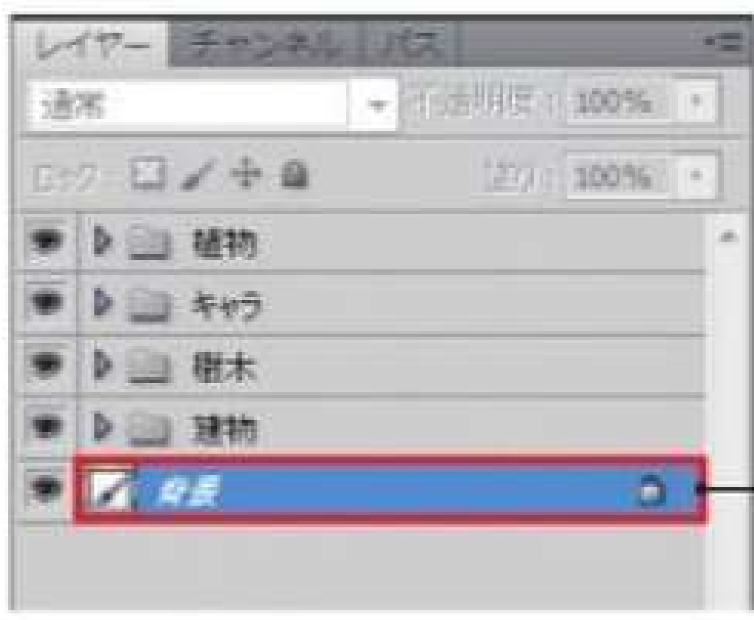
01 空を塗ります。「不透明度」は20%程度の柔らかいブラシで下部のほうに徐々に明るい色を入れていきます。



①修正前の状態です



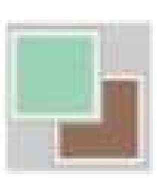
⑤空の下部を明るくしました



②「背景」レイヤーを選択しました



③「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「500」、「不透明度」は「20%」に設定しました



④「描画色」を設定しました

02 キャラクターの周囲に明るい色を入れて、キャラクターの存在感を引き立てます。

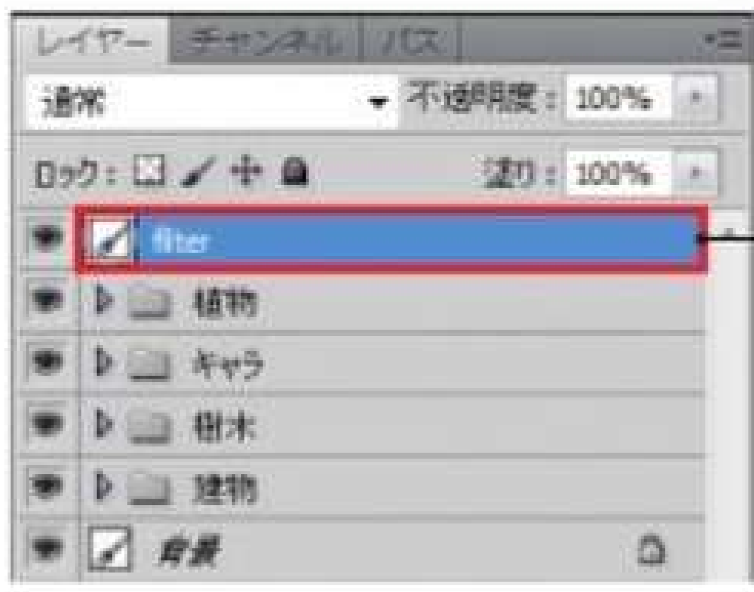


「消しゴムツール」を選択し、「サイズ」は「100」、「モード」は「ブラシ」、「不透明度」は「40%」に設定しました



03

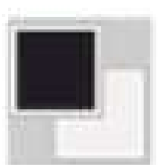
空の色にもう少し深みを追加するための新規の「filter」レイヤーを作成し、白黒の「円形グラデーション」で塗りつぶしました。



①「filter」レイヤーを作成しました



②「グラデーションツール」を選択し、「オプション」は「円形グラデーション」に設定しました



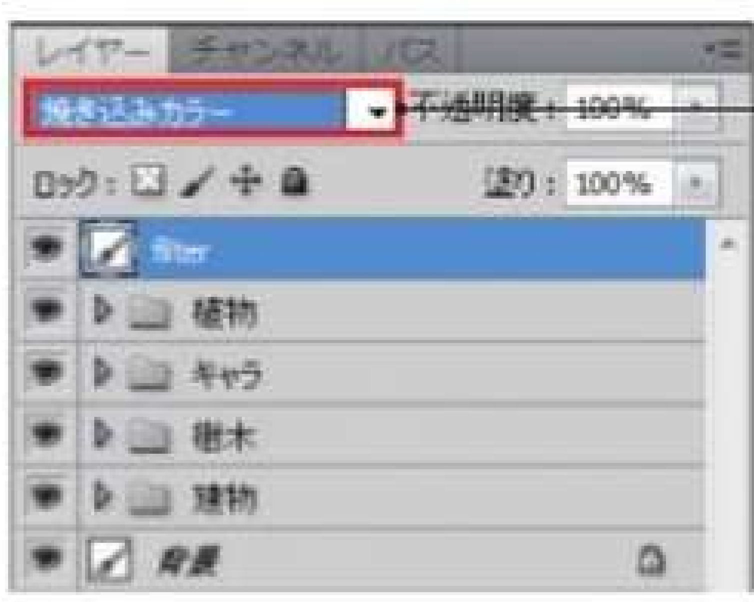
③「描画色」を設定しました



④「filter」レイヤーのみを表示した状態です。中央が明るくなるように塗りました

04

レイヤーの「描画モード」を「焼き込みカラー」で合成します。



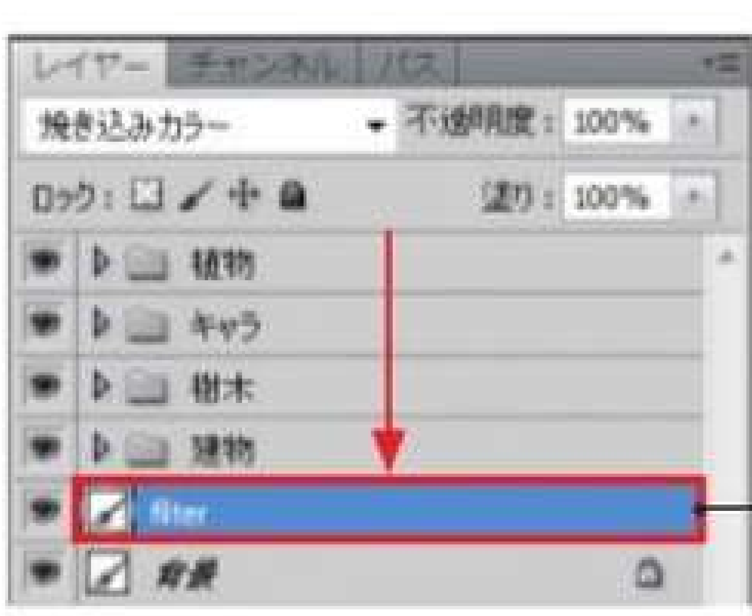
①「filter」レイヤーの「描画モード」を「焼き込みカラー」に設定しました



②画面全体に「焼き込みカラー」で合成されました

05

「filter」レイヤーを「背景」レイヤーの上に移動します。空の部分だけ合成されます。



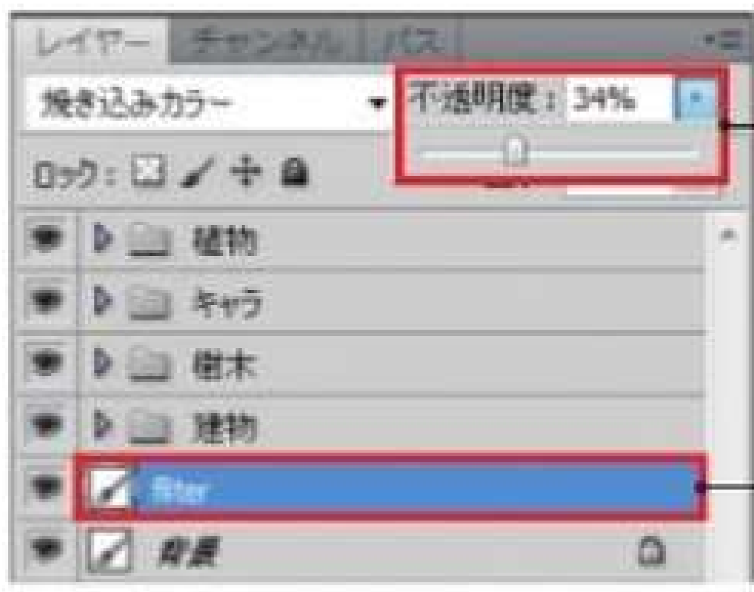
①「filter」レイヤーを「背景」レイヤーの上に移動しました



②「filter」レイヤーが空のみ合成されました

06

このままだと空の色が濃すぎるので、「filter」レイヤーの「不透明度」を「34%」に落としました。



②「不透明度」を「34%」に設定しました

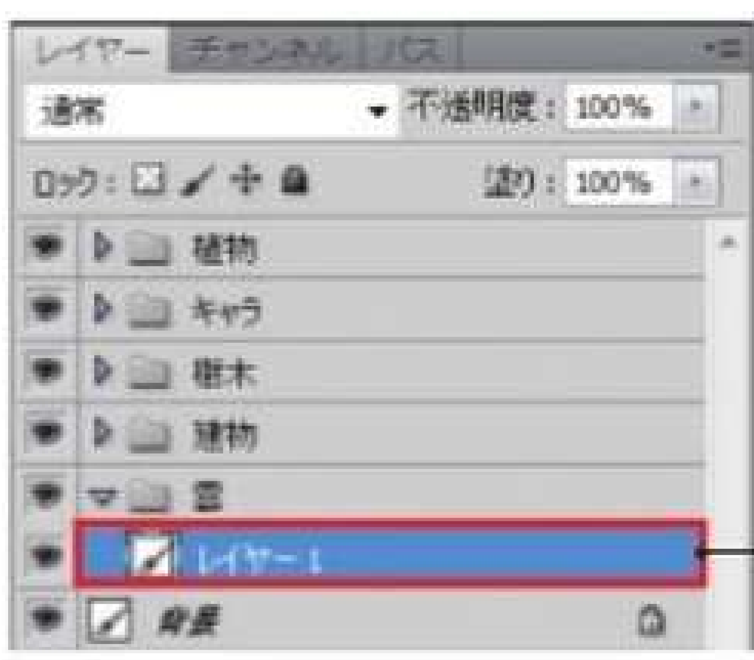
①「filter」レイヤーを選択した状態です



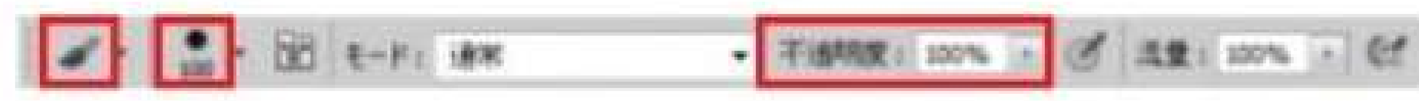
③空が適度な明るさになりました

07

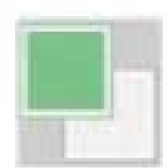
雲を塗るための新規の「レイヤー1」を作成し、「不透明度」を「100%」に設定した硬いブラシでトントンと叩くようにして大まかな雲の形を作っていきます。



①「雲」グループに「レイヤー1」を作成しました



②「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「100」、「不透明度」は「100%」に設定しました



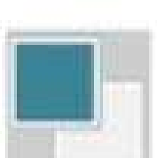
③「描画色」を設定しました



④下部の雲を追加しました

08

画面上部は空のグラデーションに合わせて暗い色の雲を描きます。



①「描画色」を設定しました



②上部の雲を追加しました

09

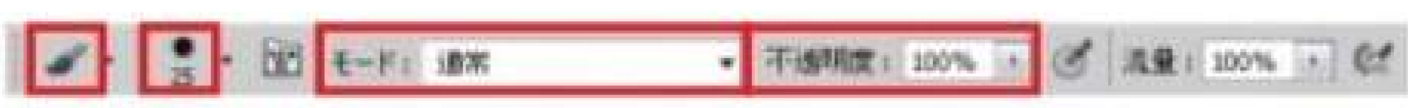
ハイライトも入れつつ雲の形を検証します。大まかに全体の配置が決まりました。あっさり描いたように見えますが、何度も形を削ったり足したりして、納得のいく形になるまで大変な時間がかかっています。



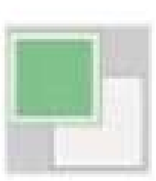
ハイライトや雲を追加しました

10

ブラシサイズを小さく設定して、雲の形をもう少し細かく整えていきます。雲ブラシ(39ページの「TECHNIQUE」で紹介)を使うと、エッジがランダムになり、自然な雲っぽくなります。



①「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「25」、「モード」は「通常」、「不透明度」は「100%」に設定しました



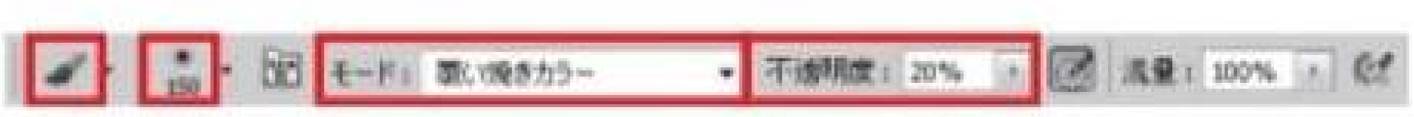
②「描画色」を設定しました



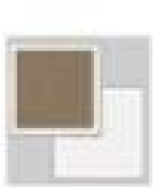
③ハイライトを追加しました

11

ある程度形が整ったら、「透明ピクセルをロック」にチェックを入れ、ブラシの「モード」を「覆い焼きカラー」に設定して明るい色を差し込み、グラデーションをつけます。



①「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「150」、「モード」は「覆い焼きカラー」、「不透明度」は「20%」に設定しました

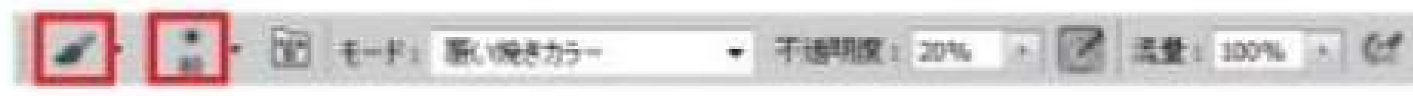


②「描画色」を設定しました

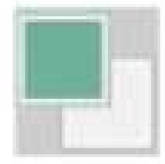


③ハイライトを追加しました

12 画面上部の暗い部分はハイライトも少し暗めに入れておきます。



②「ブラシツール」を選択し、「サイズ」は「80」に設定しました



③「描画色」を設定しました



①修正前の状態です



④ハイライトを追加しました

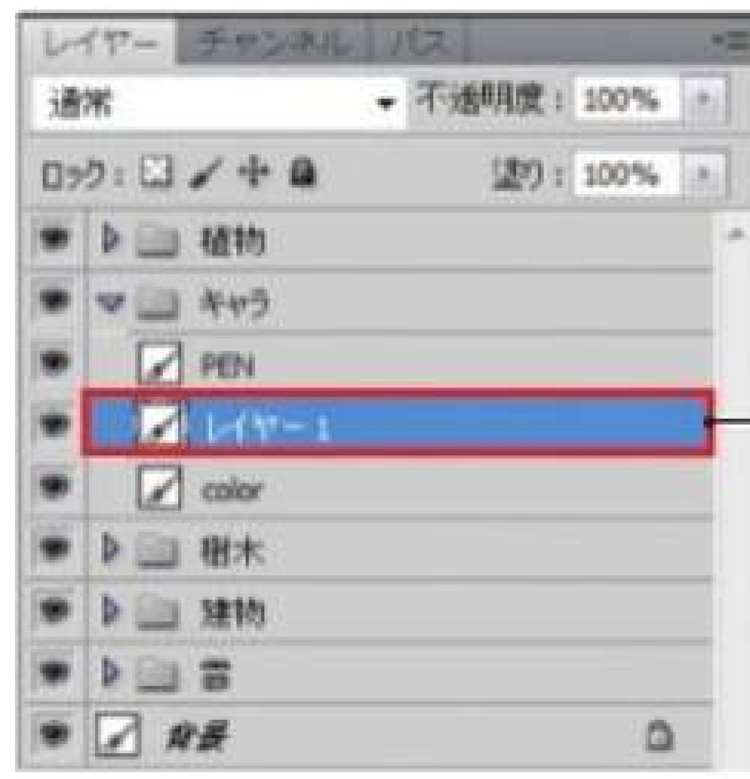
13 全体が塗れました。



仕上げ

01

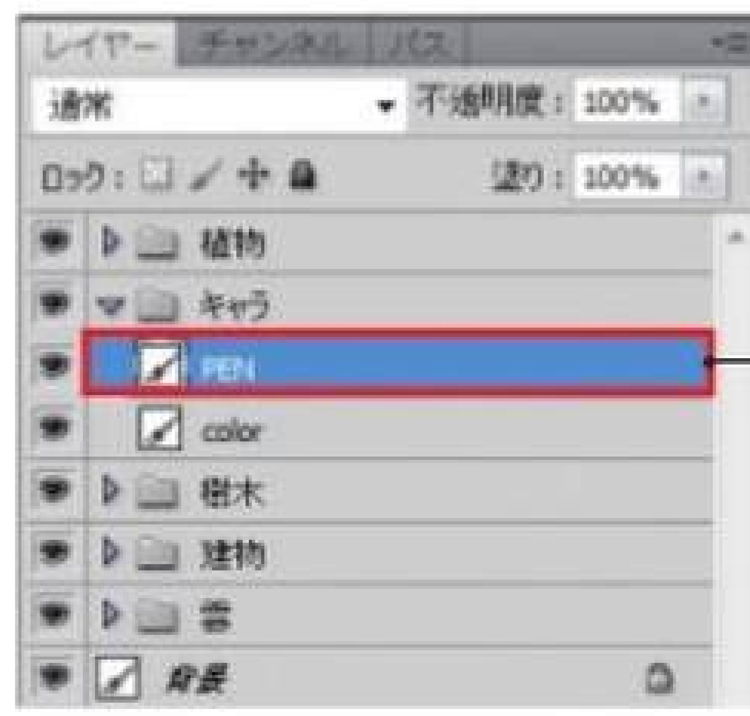
ここからは仕上げ作業です。ペン入れした線の色をもう少し色気のある線にします。ひとまずキャラクターのペン画を例にとって効果をつけます。ペン入れレイヤーの下に新規の「レイヤー1」を作成し、白で塗りつぶします（白で塗りつぶしたレイヤーを作成する理由を、下記のTECHNIQUEで紹介します）。



「キャラ」グループに新規の「レイヤー1」を作成し、白で塗りつぶしました

02

ペン入れした「PEN」レイヤーと新規の「レイヤー1」を結合し、カラーバランスで色味を調整します。シャドウ、中間色、ハイライトと3段階のスライドがありますが、ハイライトには少し黄色も足しつつ、全体的に赤くなるように色を調整します。



①「PEN」レイヤーは「レイヤー1」と統合しました



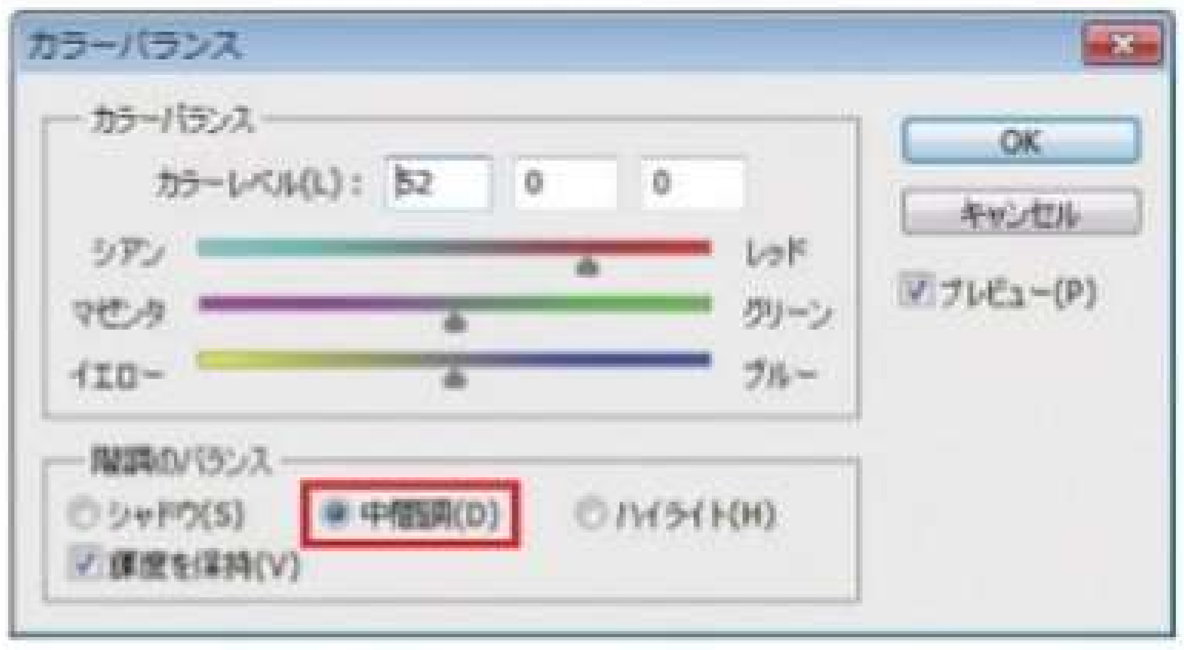
②「階調のバランス」は「ハイライト」を選択し、「カラーレベル」は左から「62」、「0」、「-49」に設定しました



TECHNIQUE

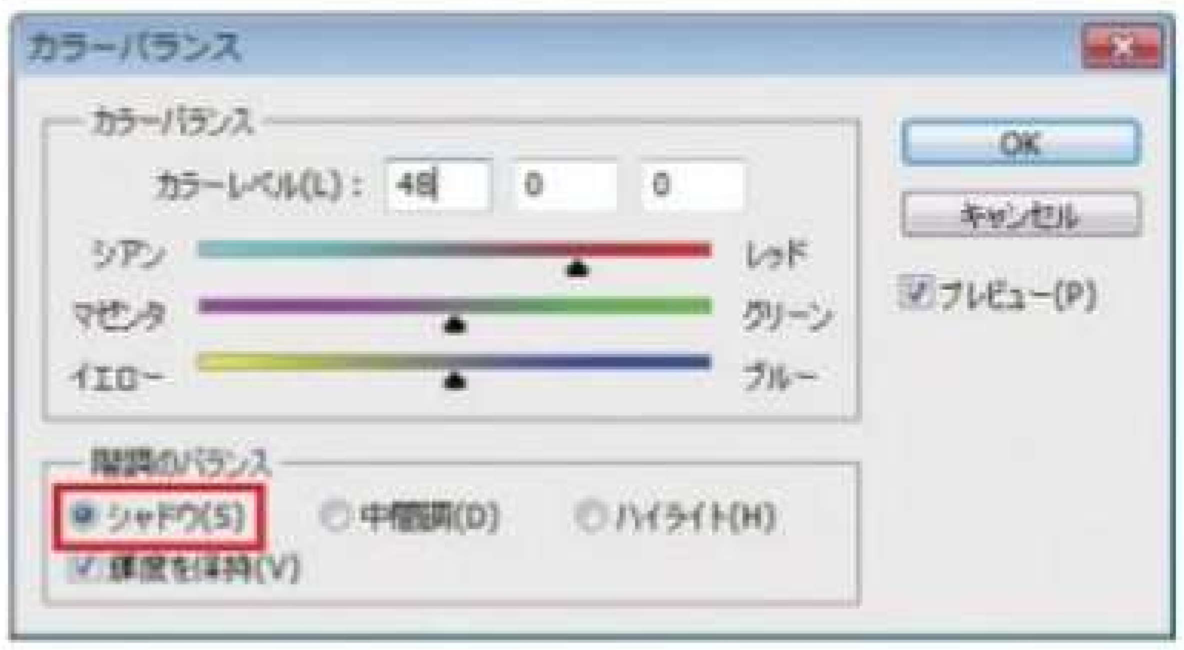
白レイヤーとの合成で変化が生まれる

線画を白レイヤーを合成した場合と合成しなかった場合とでは画像のヒストグラムが違うため、得られる結果が異なります。白レイヤーを合成していない状態だと色はあくまで単色なので、ハイライト、シャドウなどの調整ができません。白レイヤーを合成をすることでヒストグラムに変化が生まれ、ハイライト、シャドウの調整結果が反映されやすくなります。



③「階調のバランス」は「中間調」を選択し、カラーレベル」は左から「52」、「0」、「0」に設定しました

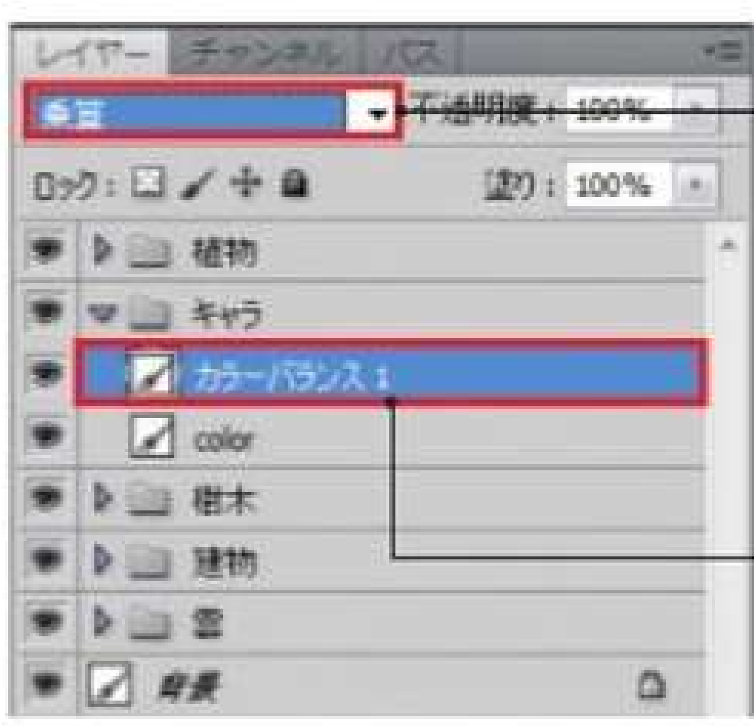




④「階調のバランス」は「シャドウ」を選択し、カラーレベル」は左から「48」、「0」、「0」に設定しました



03 調整が終わったらレイヤーの「描画モード」を「乗算」にします。



②「カラーバランス1」レイヤーの「描画モード」を「乗算」に設定しました

①「PEN」レイヤーの名称を「カラーバランス1」に変更しました



③塗りレイヤーと色を変更した線画レイヤーを表示しました

04

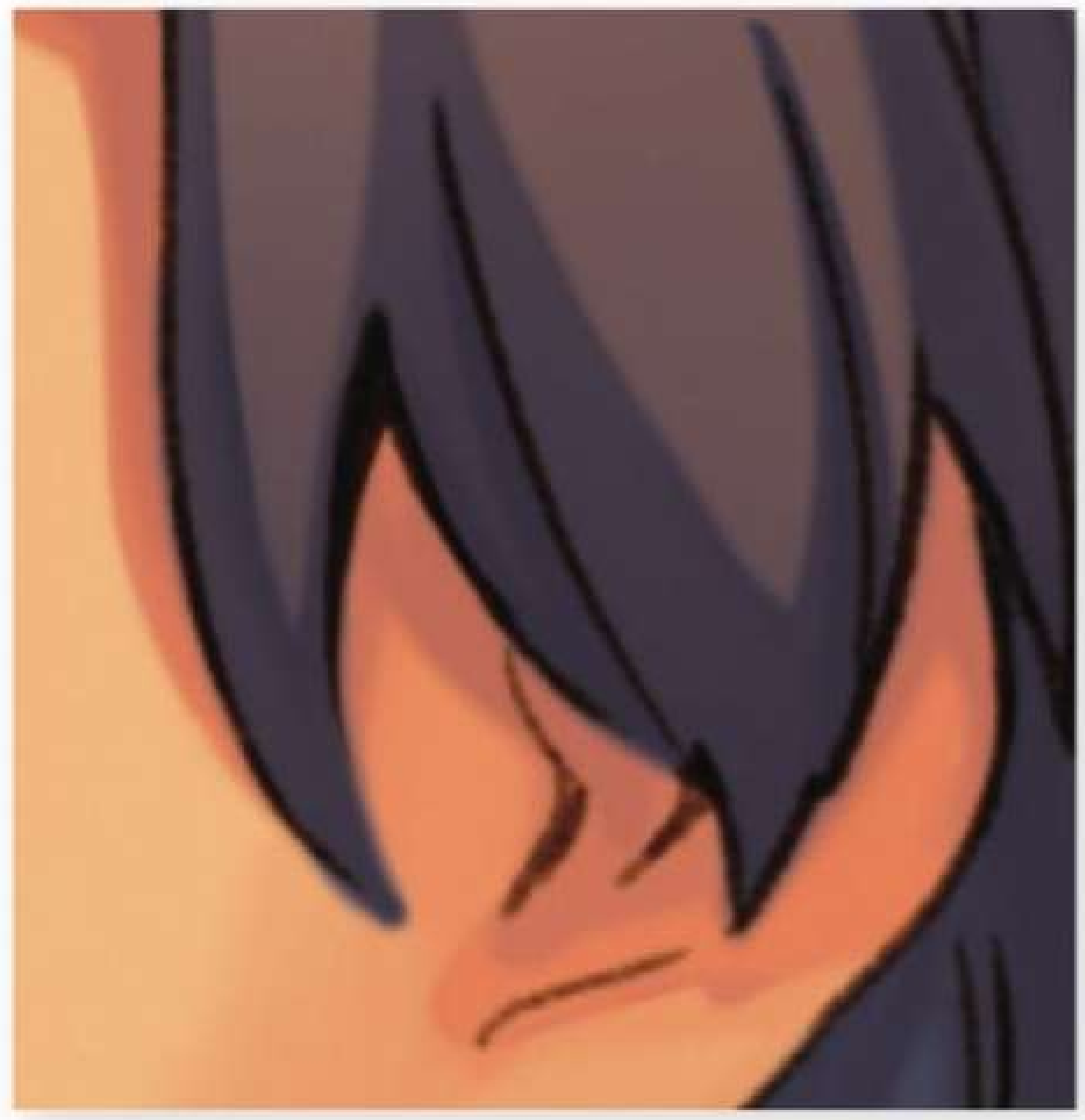
髪の毛と肌の境界など、エッジが際立ちすぎている部分を「ぼかしツール」でぼかして馴染ませます。



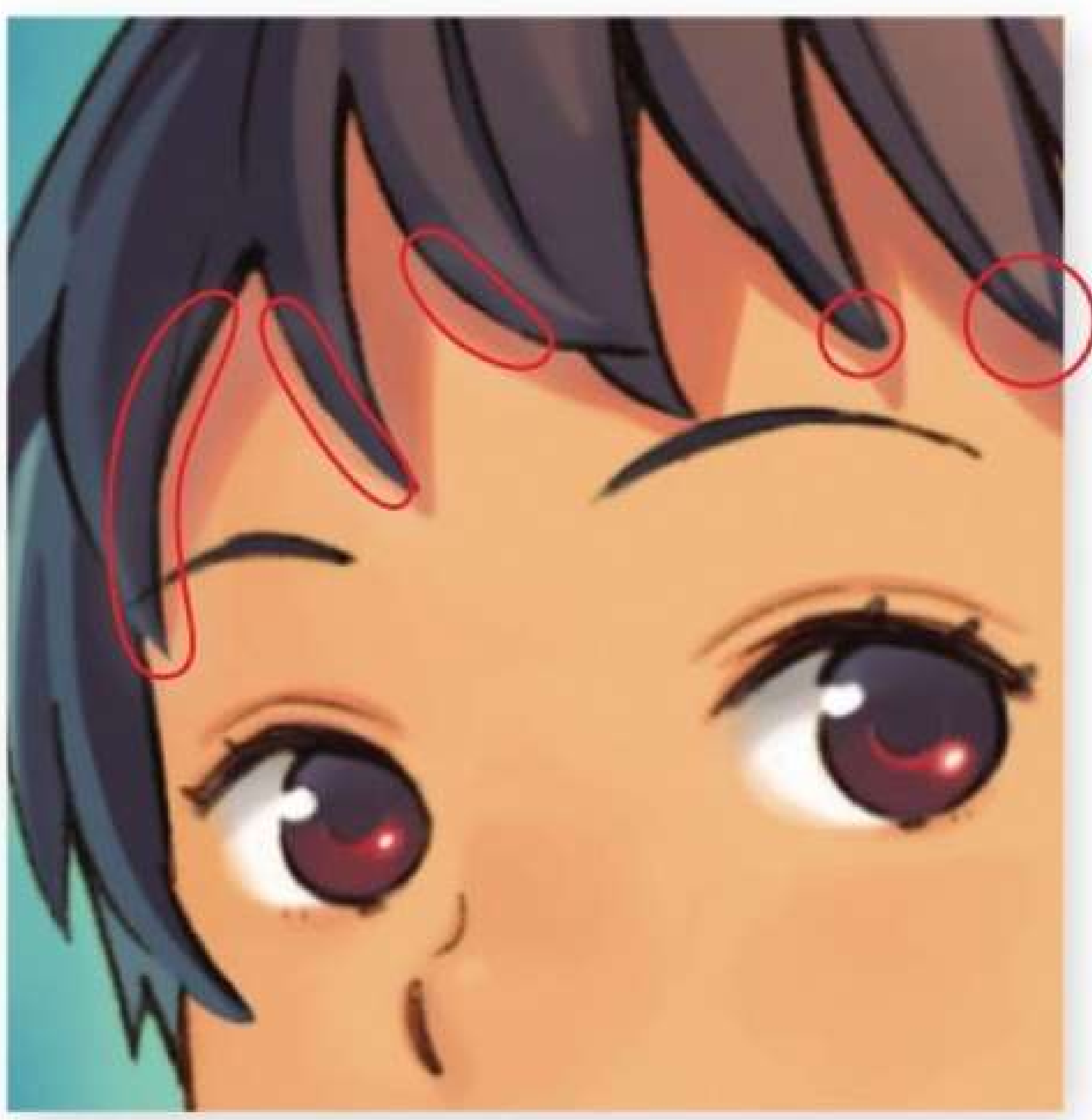
②「ぼかしツール」を選択しました



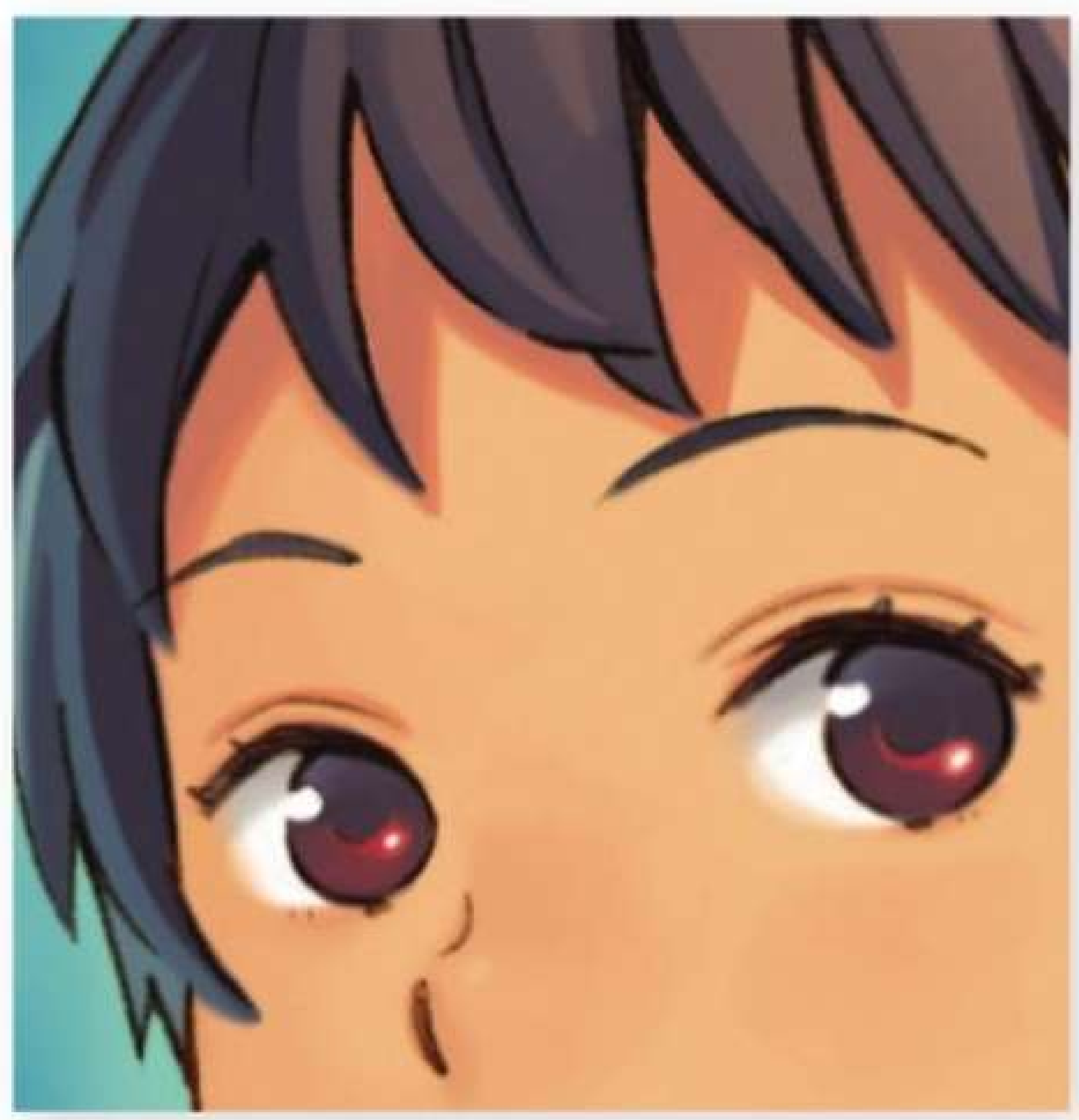
①エッジがきついのでぼかします



③エッジをぼかしました



④エッジがきついのでぼかします



⑤エッジをぼかしました

05 他のペン入れレイヤーにも赤味をつけていきます。



①全ての線画レイヤーに赤味をつけました



②赤味をつけた線画と彩色レイヤーを重ねて表示しました

06 最後にメインメニューの「レイヤー」メニュー→「新規調整レイヤー」→「レベル補正」で色を引き締めます。ハイコントラストな絵を描くときはレベル補正で色を整えることが多いのですが、最後に効果を加えることを配色の段階から逆算して進めています。色塗りの途中でも調整レイヤーを作って確認してみるのもよいでしょう。



①ハイライト側スライダを「233」、中央のスライダを「0.75」に設定しました



②コントラストが上がりました

07

これにていったん完成と思いつつ、画像を縮小してデスクトップの壁紙においてしばらく眺めます。するとやっぱり髪の毛の盛り具合が気に入らなくなったので直しました。こうして時間いっぱいまでとことん格闘して、そろそろ終了です。



Chapter.03

IllustStudioでアニメ塗りの作品を描く



CG Illustration Techniques

Illustration and Explanation By

Chapter. 03

IllustStudioでアニメ塗りの作品を描く

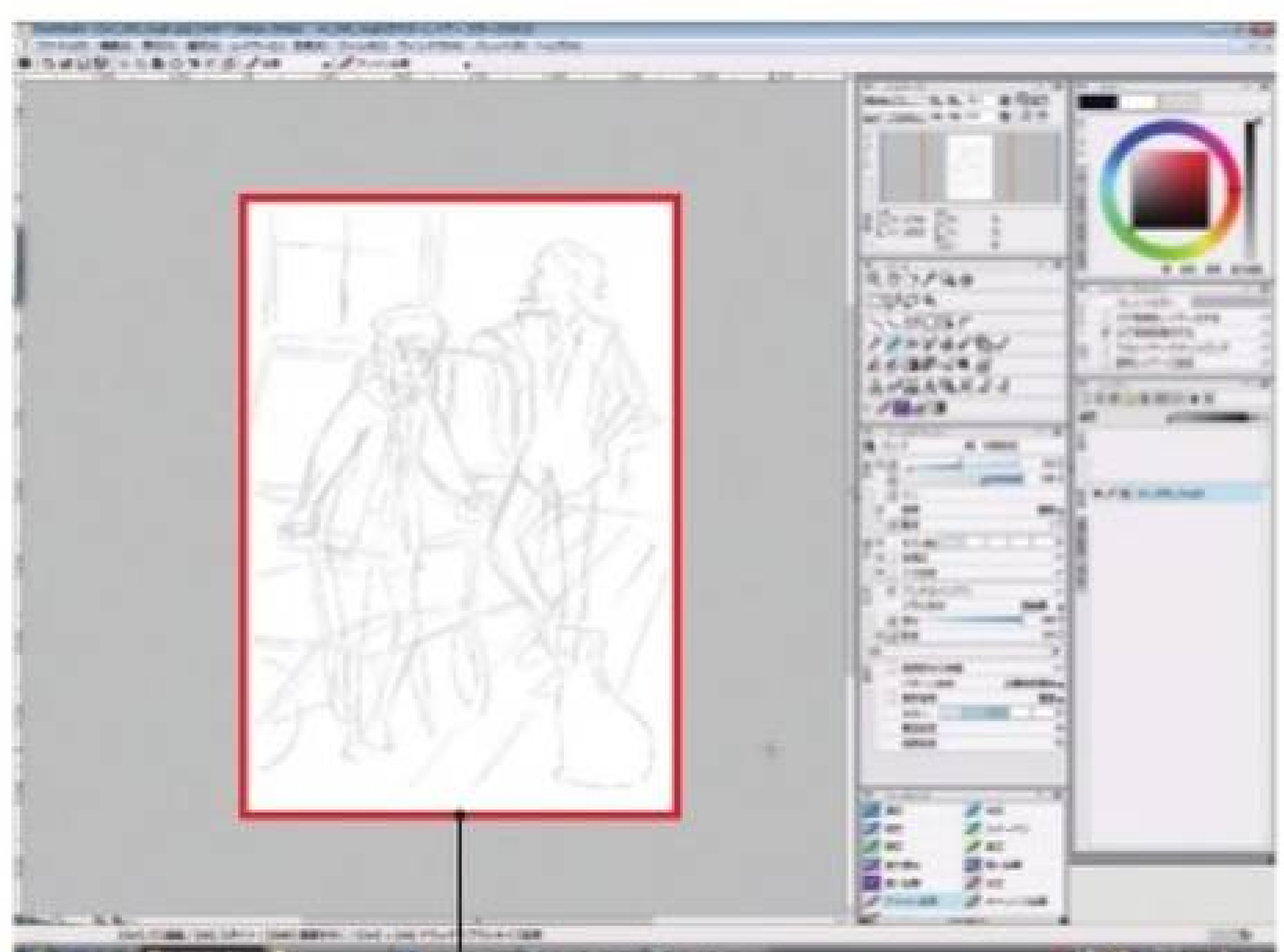
Chapter.03ではIllustStudioを使用して線画から着色まで1本のソフトで仕上げる工程を紹介します。定規レイヤーなどIllustStudioならではの機能を活用して完成させますが、大まかな描き方は他のソフトと共通です。IllustStudioを持っていない人も参考にしてください。

ラフの準備

01 頭の中にアイデアをまとめたら、B5のコピー用紙に大まかにラフを描き出していきます。ラフは大雑把でかまわないので、作業スピードを上げるために少し小さいサイズの紙に描いていきます。決められた枠の中に、どういうサイズでどういうものを配置していくかを検討しながら描き出していきます。ほぼすべての作業をデジタルツール上で行いますが、アイデアをまとめる作業はモニタ上だとどうしても上手くいきません。これだけは毎回アナログで作業しています。



02 描いたラフを富士通の「ScanSnap S1500」というドキュメントスキャナで200dpi程度でスキャンします。ドキュメントスキャナは起動から取り込みまでの作業が早いので、手放せません。画質は通常のスキャナに比べると劣りますが、ラフはあくまで下地にすぎないので問題ありません。



ラフのファイル「w1_000_rough」をIllustStudioで開きました

※本書の執筆に使用したIllustStudioのバージョンは1.0.7です

03 ラフから人物を切り貼り、拡大縮小しながらレイアウトを調整します。切り貼り作業がしやすいように、キャラクターやオブジェクトごとにレイヤーを分けます。まずは「投げなわ選択」ツールで大まかに少女と自転車を選択します。



①「ツール」パレットから「投げなわ選択」ツールを選択しました



②少女と自転車を「投げなわ選択」ツールで選択しました

Software

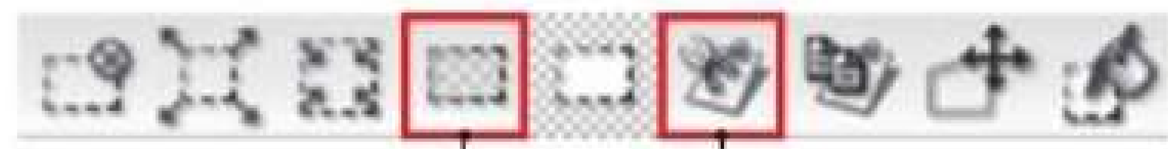
ペイントソフトIllustStudio

IllustStudioはカラーイラストを描くために特化したペイントソフトです。デジタル漫画作成ツールの「ComicStudio」などで知られるセルシス社が開発したソフトで、ComicStudioで好評だった多くの技術をフィードバックさせています。特に本章のメイキングで紹介する「定規・図形ツール」は背景や小物を描いたりする上で素晴らしい性能を発揮します。ソフト自体の値段も安価なので、現在他のソフトをメインで使っている人でもこの機能のためだけに買う価値はあると思います。値段を考えれば非常に多機能で、入門用としてもお勧めです。



価格：7,980円
問い合わせ先：セルシス
（http://www.celsys.co.jp/）

04 下部に表示される選択範囲ランチャーの中から「切り取り＋貼り付け」を選択します。これで選択した範囲だけがレイヤー化されました。続いて選択の解除アイコンをクリックして、選択範囲を解除します。レイヤーにも分かりやすいように名前をつけておきましょう。



③「選択を解除」を選択しました

①選択範囲ランチャーの中から「切り取り＋貼り付け」を選択しました



②「レイヤー」パレットに「w1_000_roughのコピー」が作成されました。レイヤーの名称を「自転車、少女」に変更しました

05 同様に犬、車と男性、背景をレイヤー分けします。切り貼りしてレイヤー化するときは、画面手前にあるものから作業します。



①「犬」、「車、男性」などもレイヤーを分割しました



②一枚の画像に見えますが、レイヤー分けされた状態です

06

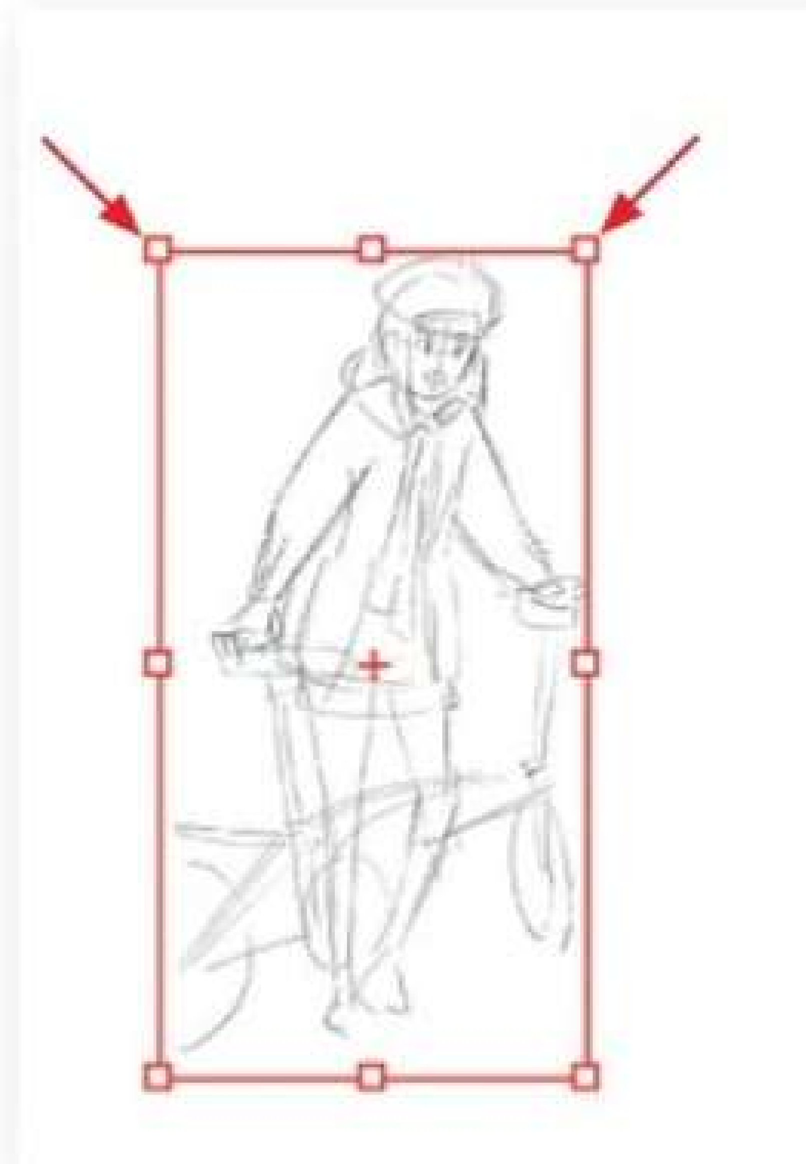
少女と自転車が大きいので、レイアウトを調整します。メインメニューの「編集」メニュー→「移動と変形」→「拡大・縮小」でサイズを調整します。



①「自転車、少女」レイヤーを選択しました



②「絶対値」の「幅」と「高さ」に「88％」を設定しました



③「拡大・縮小」は赤いガイド線をドラッグして縮小することも可能です

07

「レイヤー移動」ツールを使って、それぞれのオブジェクトの配置を直します。いったんすべてのレイヤーをフォルダにまとめます。



①「レイヤー移動」ツールを選択しました



②「レイヤー移動」ツールで少女のオブジェクトを少し下げました



③フォルダにまとめたいレイヤーを選択して、「レイヤー」パレットのメニュー表示から「レイヤーのフォルダ化」を選択し、「フォルダ名」に「ラフ」と入力しました

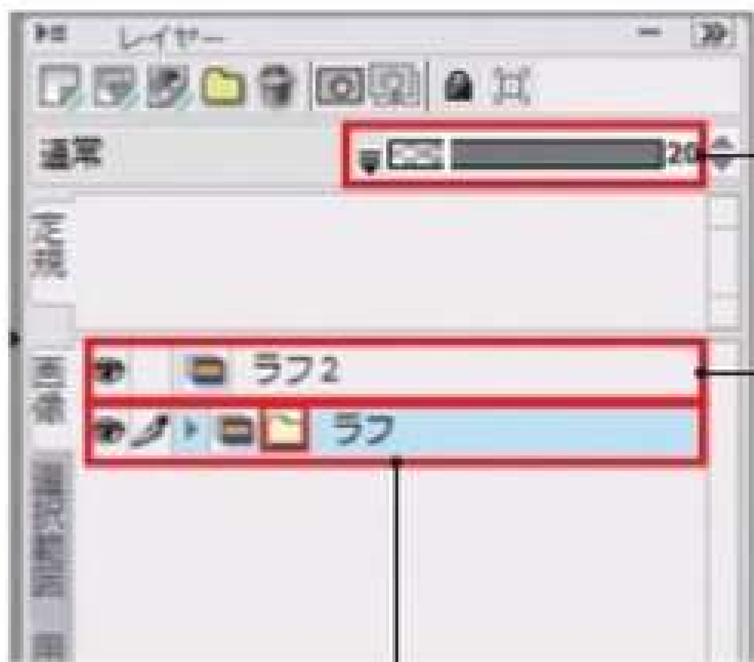
↓



④レイヤーフォルダが作成され、選択したレイヤーが格納されました

08

もう少し線画が見やすくなるように整えます。グループ化したラフフォルダの「不透明度」を「20%」ほどに下げ、その上にもう少し詳細なラフを描く「ラフ2」レイヤーを作成します。



②「不透明度」を「20」に設定しました

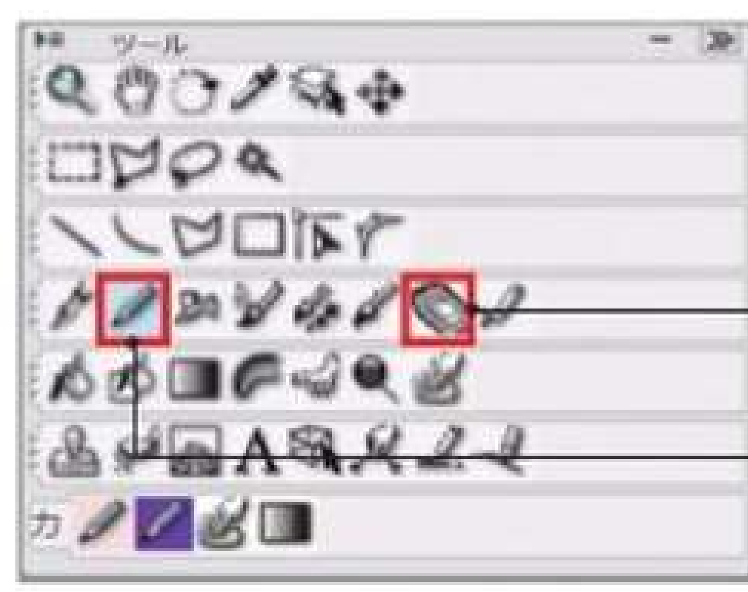
③「ラフ2」レイヤーを作成しました

①「ラフ」フォルダを選択しました

④今まで描いたラフが薄くなりました

09

ブラシは「鉛筆」ツールの「デッサン鉛筆」や「中芯」などをよく使います。しかし、線画はペン入れを頻繁にやり直すので、このあたりは使いやすいものでよいでしょう。後は「不透明度」を「80」に設定した少し大きめの「消しゴム」ツールを使い、「描いては消し、消しては描き」を繰り返しながらガシガシと描いていきます。



「消しゴム」ツール

「鉛筆」ツール



中芯

デッサン鉛筆

10 キャラクターの表情やポーズ、背景のオブジェクトなども「ラフ2」レイヤーの時点で煮詰め直します。



①「鉛筆」ツールを選択しました



②「デッサン鉛筆」を選択しました



③「ブラシのサイズ」を「7」に設定しました



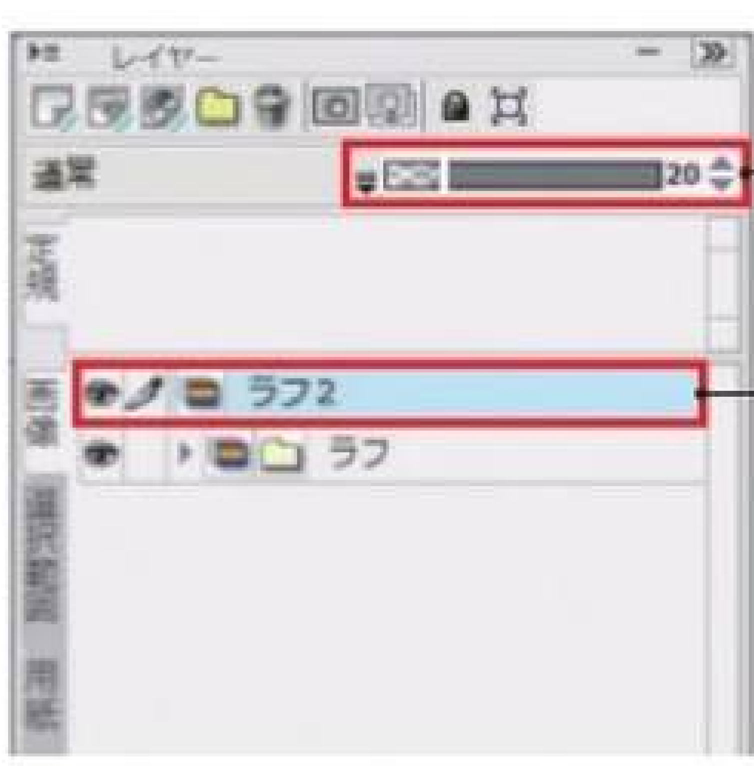
④キャラクターを煮詰めていきます

→



⑤「ラフ2」レイヤーに詳細なラフを描きました

11 自主的な創作であればここから詳細な下書きに入りますが、今回はクライアントに確認を取るため、さらにもう一段階、線画をクリンナップして線の数を減らします。先ほどと同様に「ラフ2」レイヤーの「不透明度」を「20」に下げます。



②「不透明度」を「20」に設定しました

①「ラフ2」レイヤーを選択しました



③「ラフ2」レイヤーが薄くなりました

12

「ラフ2」レイヤーの上にラフをさらにクリンナップする「ラフ3」レイヤーを作成します。先ほど使った「ラフ」フォルダは非表示にします。



①「ラフ3」レイヤーを作成しました

②「ラフ」フォルダを非表示にしました



③「ラフ3」レイヤーにさらにクリンナップをした線画を描きました

13

これにてラフが完成です。この段階でクライアントに確認してもらい、了解をもらってから下書き作業に入ります。



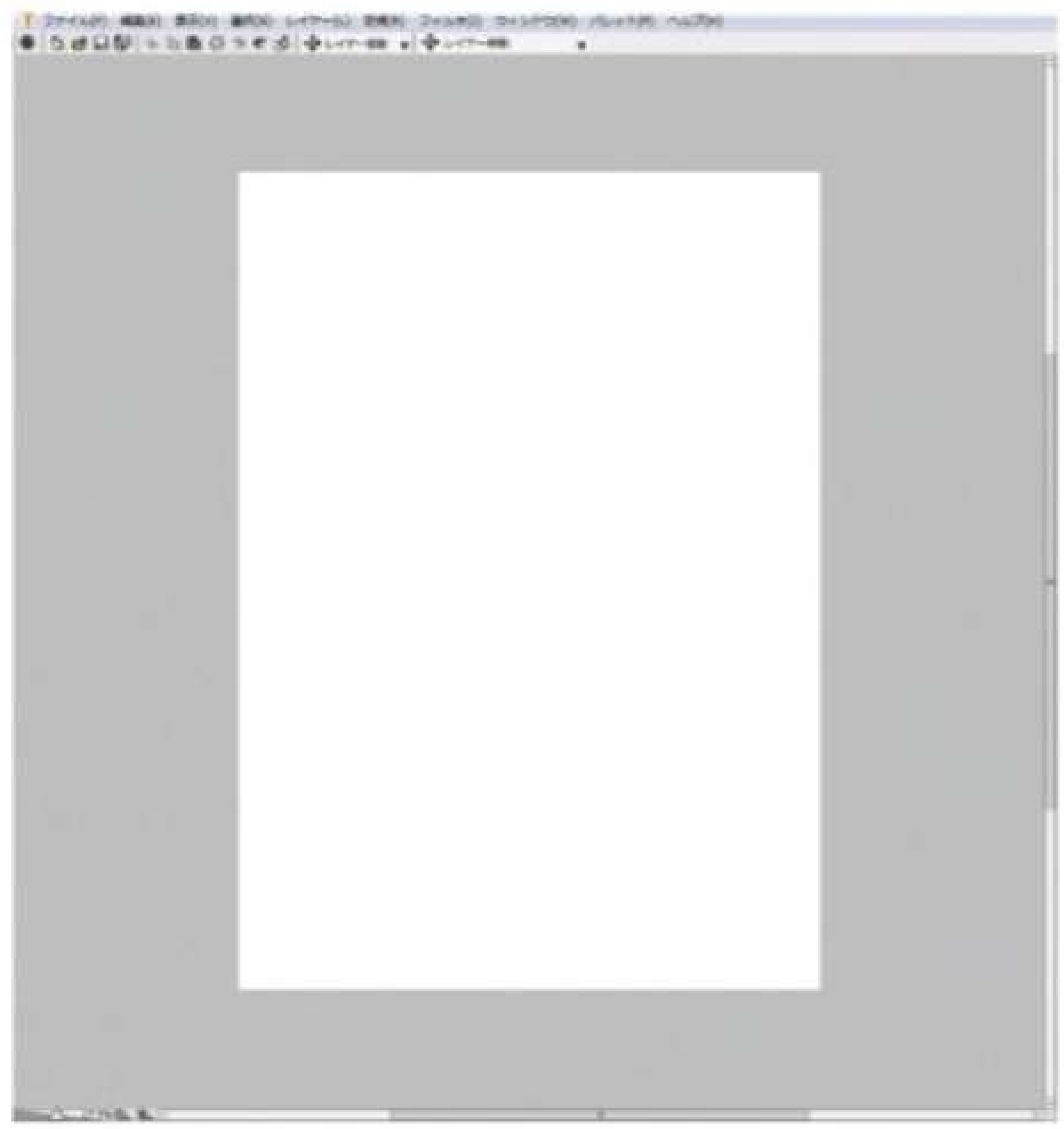
ガイドの作成

01

下書き作業に入ります。先ほど作成した画像はいったん保存をして、新たに新規ファイルを作成します。メインメニューの「ファイル」メニュー→「新規作成」を選択して、横216mm、縦303mm、解像度400dpiのキャンバスを作成します。これはA4サイズ(210mm×297mm)に、印刷時の天地切り落とし3mmを加えたサイズです。本書の版型とは実際には違いますが、汎用性を持たせるためにこのサイズで作成することが多いです。「ファイル」を「下書き」として、保存しておきましょう。



①「新規作成」ダイアログを開き、「既定のサイズ」は「カスタム」、「幅」は「216mm」、「高さ」は「303mm」、「基準解像度」は「400dpi」に設定しました



②新規キャンバスが作成されました

02

次に、断ち切りのラインにガイドを作成します。まずはメインメニューの「表示」メニュー→「ルーラーの表示」にチェックを入れて、ルーラーを表示させせます。

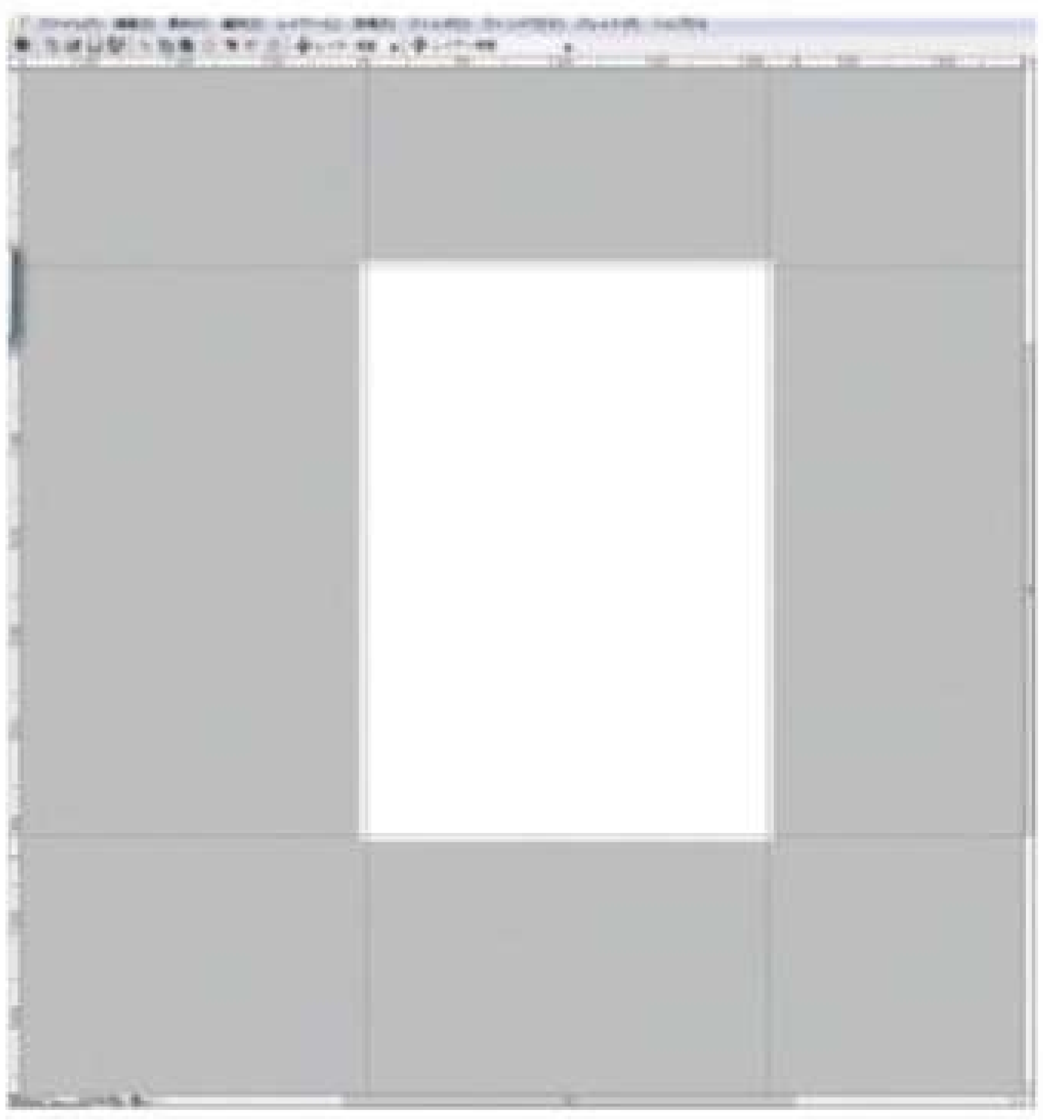


ルーラーが表示されました

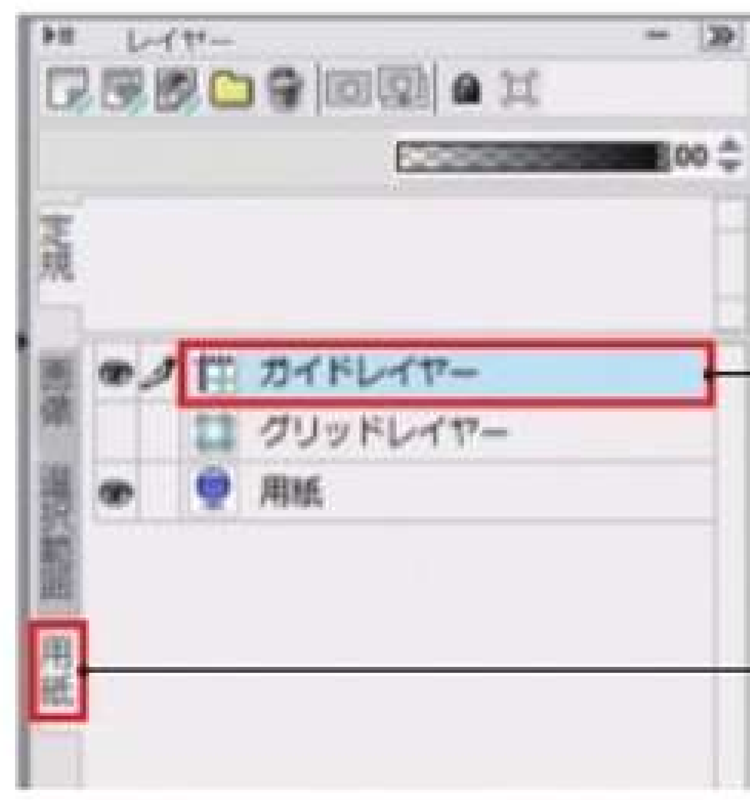
03

ルーラーを表示させたら、メインメニューの「定規」メニュー→「ガイド」→「水平ガイドを作成」や「垂直ガイドを作成」で垂直3mm、213mm、水平3mm、300mmの位置にガイドを作成します。一度作成したガイドは、レイヤーパレットの「用紙」リブに作成された「ガイドレイヤー」を選択することで再調節が可能です。





③四方にガイドを設定しました



04

先ほど作成した「ラフ3」レイヤーを後から制作した下書きファイルにペーストします。まず「ラフ3」レイヤーを選択し、メインメニューの「選択」メニュー→「すべてを選択」（「Ctrl+A」キー）で選択し、メインメニューの「編集」メニュー→「コピー」でコピーします。

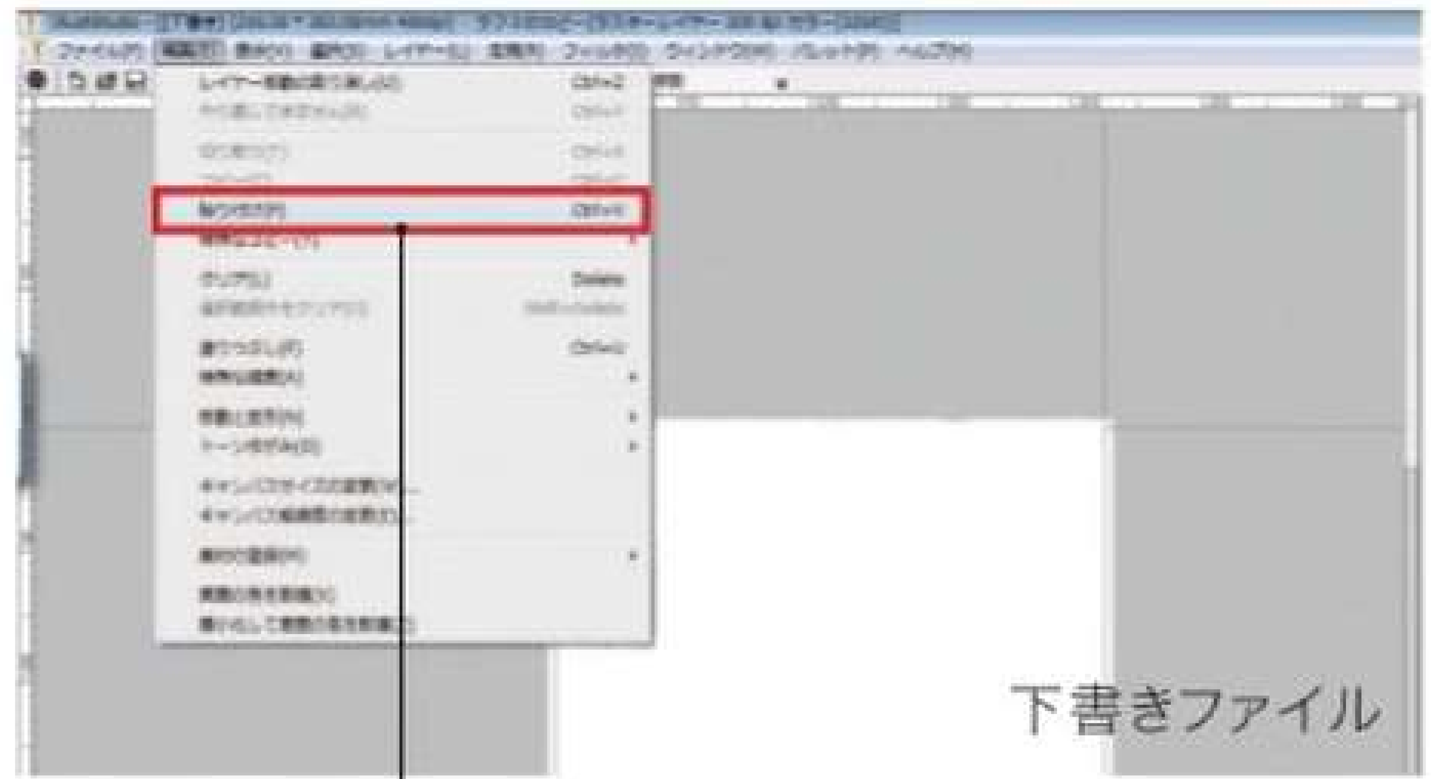




② 全体を選択しました

05

下書きファイルを選択し、メインメニューの「編集」メニュー→「貼り付け」でペーストします。新たに作成された「ラフ3のコピー」レイヤーの名前を「下書き」に変更します。



①「貼り付け」を選択しました



② 下書きファイルにペーストされました

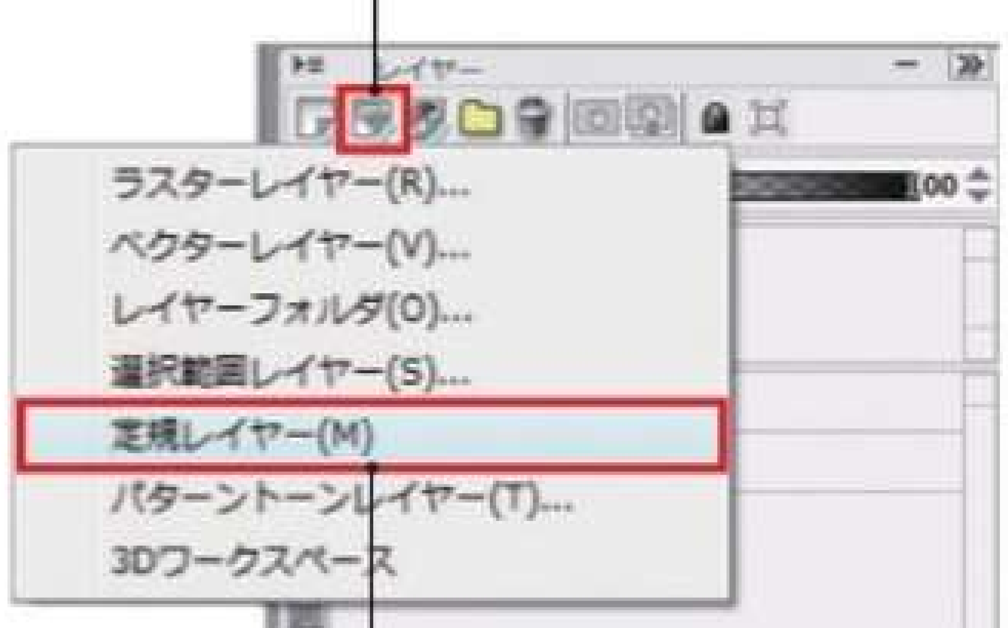


③レイヤーの名称を「下書き」に変更しました

06

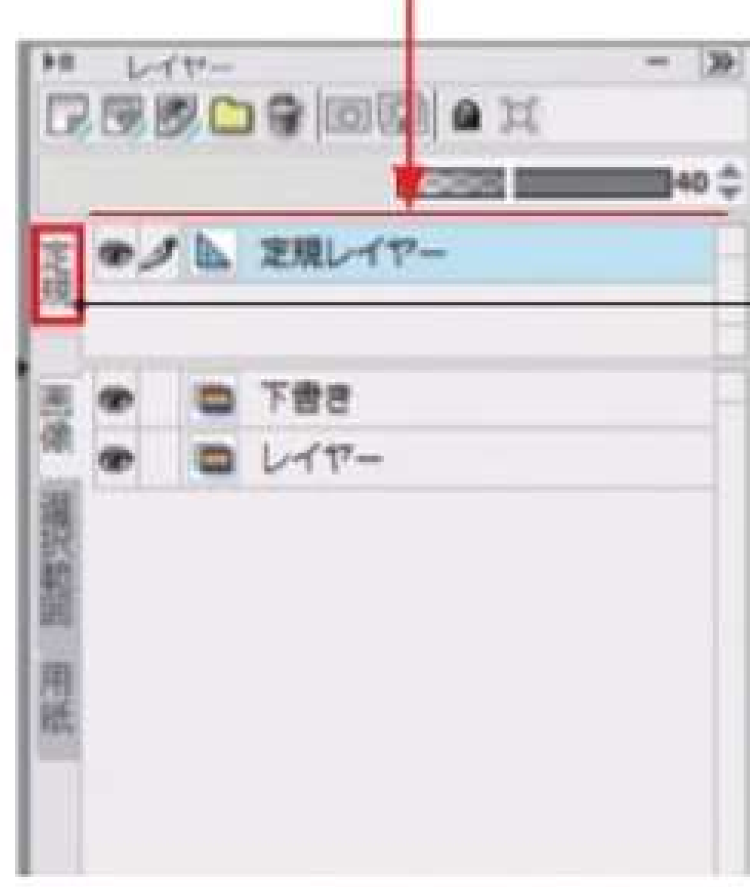
下書きに入る前に、ベースとなる背景のパース定規を作成します。「新規レイヤー作成」ボタンから、「定規レイヤー」を選択します。IllustStudioではよく定規レイヤーを使うので、レイヤーパレットの「定規」リブは独立して表示させます。

①「新規レイヤー作成」を選択しました



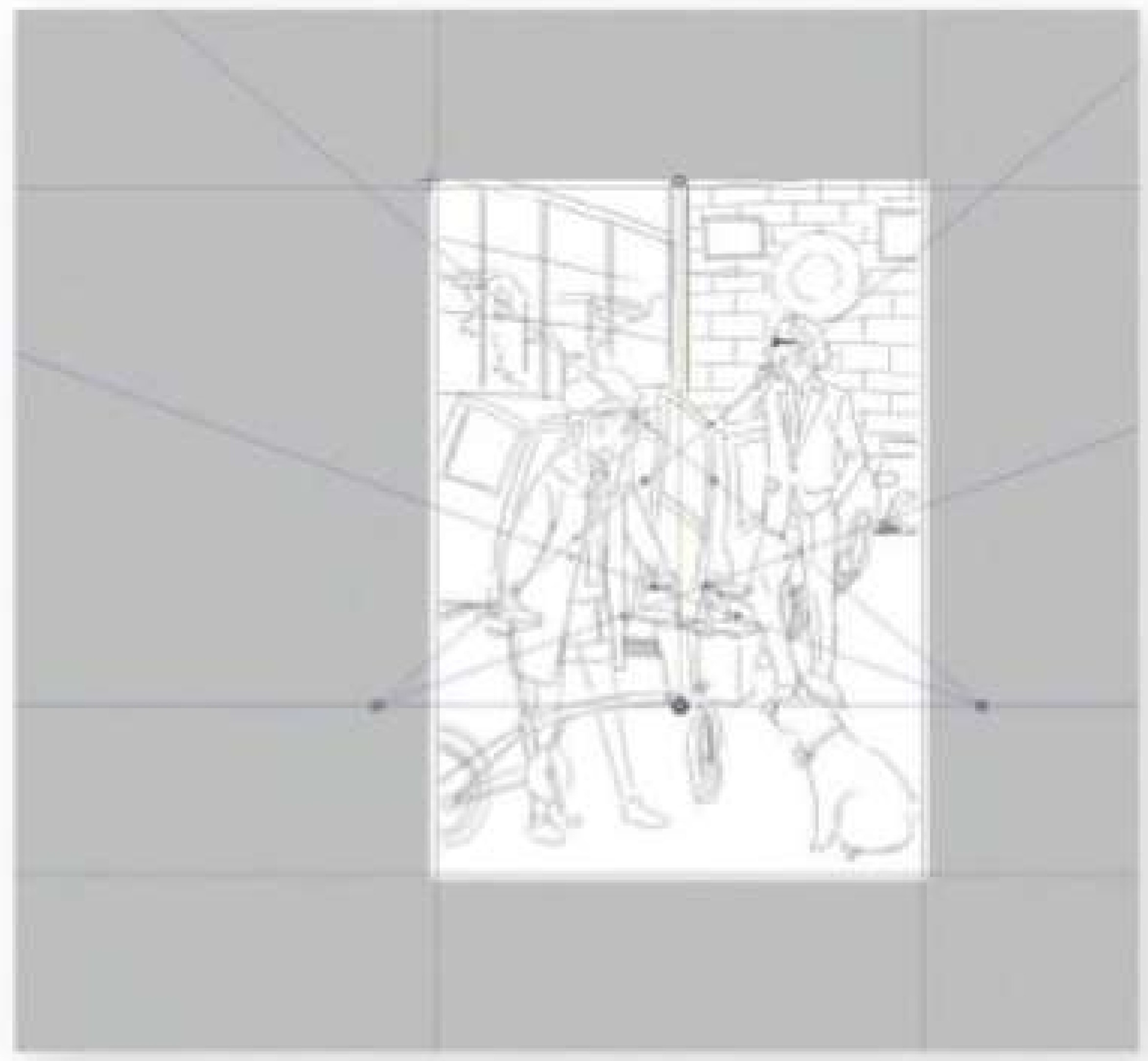
②「定規レイヤー」を選択しました

③「定規」リブを「不透明度」の下にドラックしました



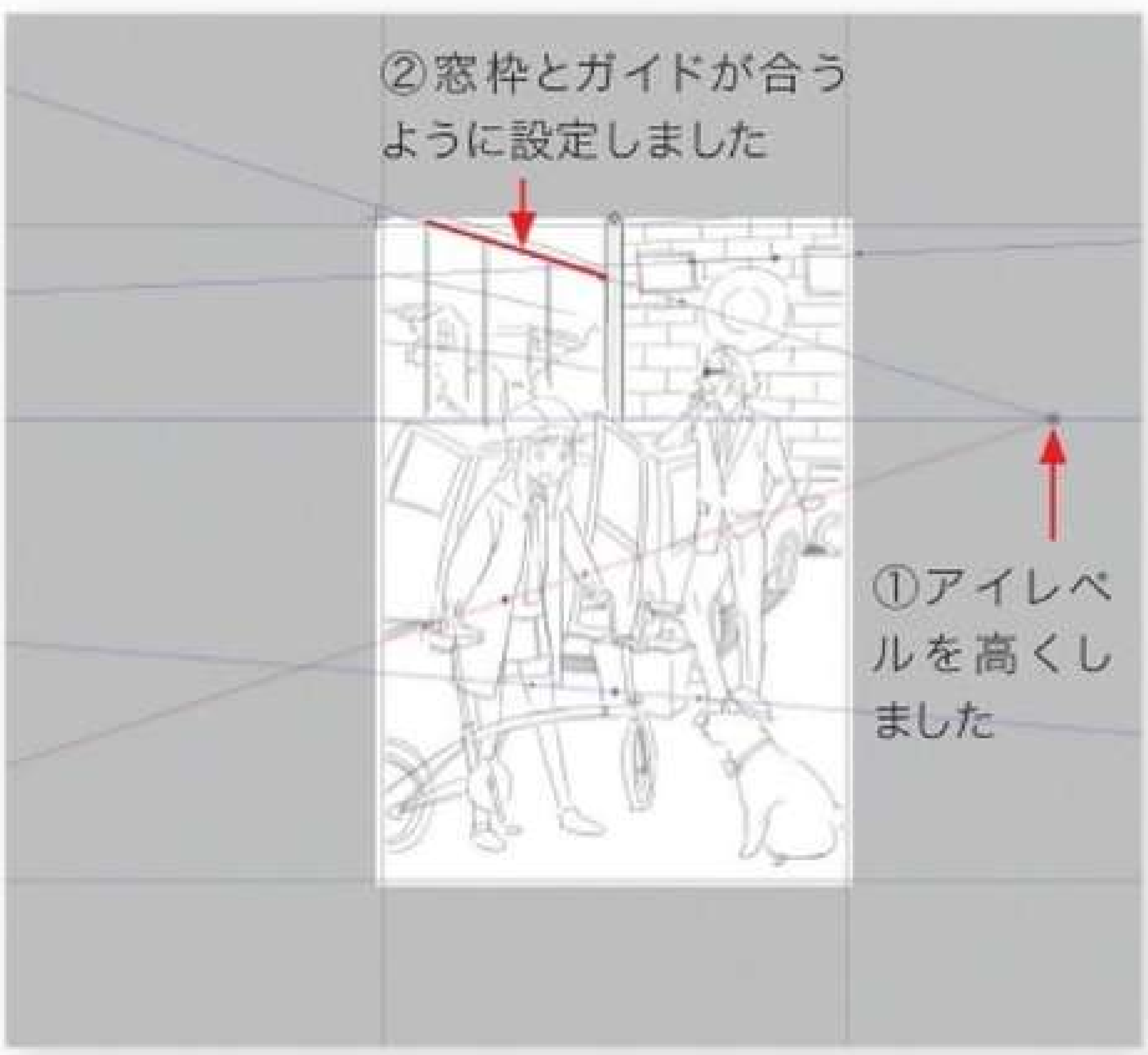
④「定規」リブが独立しました

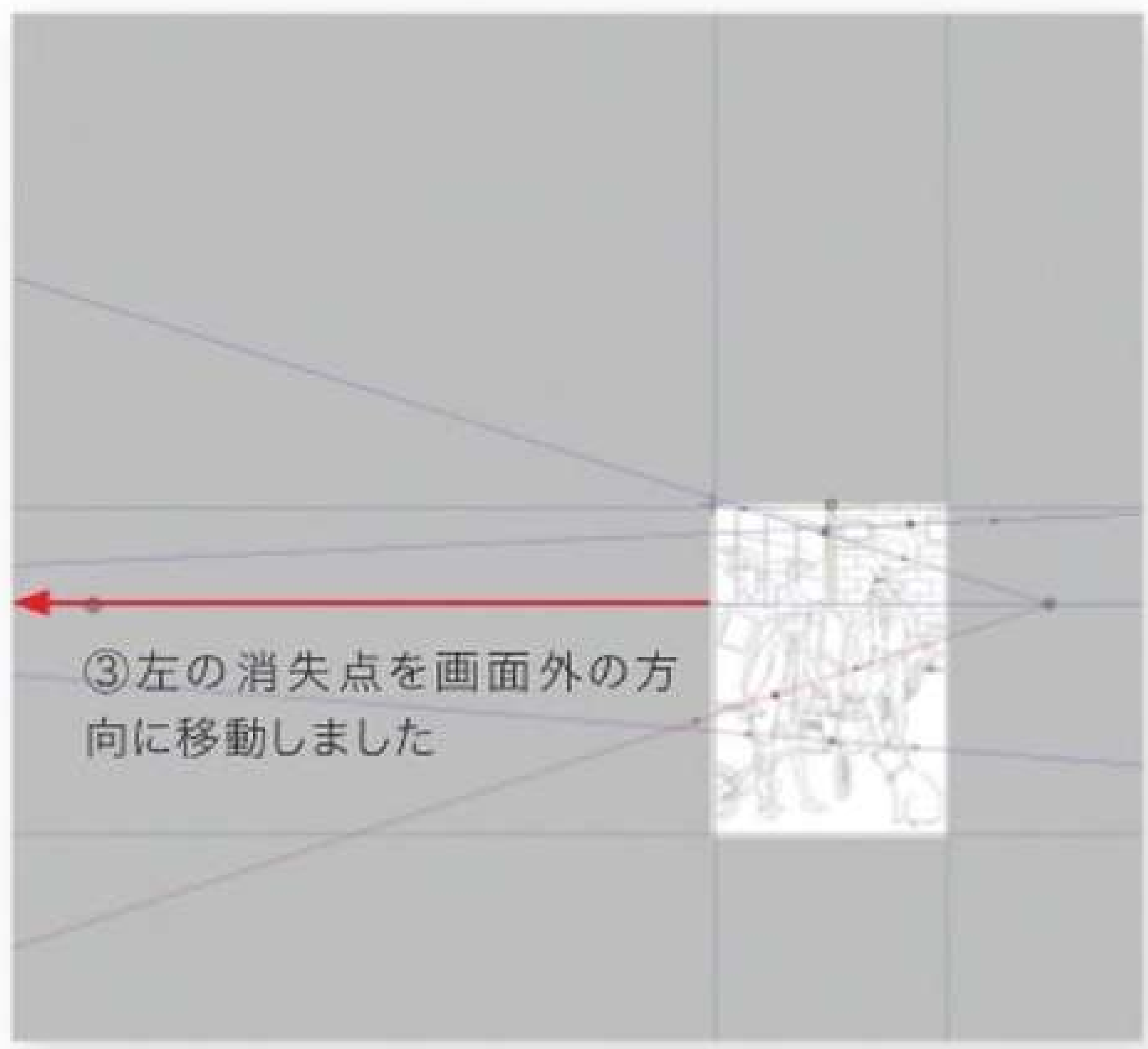
07 メインメニューの「定規」メニュー→「パース定規」→「2点透視を作成」を選択します。



消失点が2つあるパース定規が作成されました

08 ハンドルを調節して、消失点の位置をラフ画像のパースにおおむね合うように調整します。



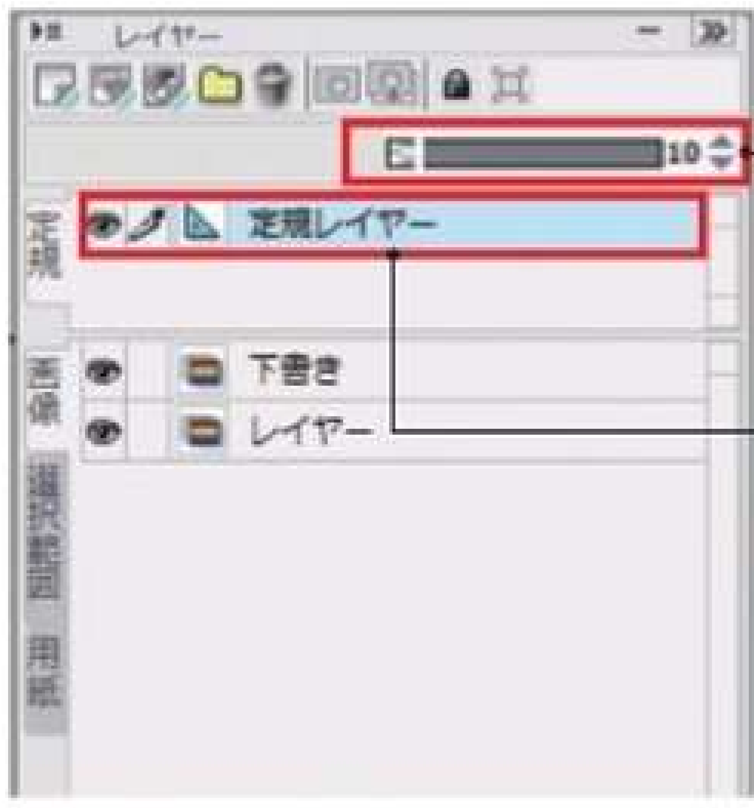


09 消失点の位置が決まったら、定規ハンドルの「頂点コントロールの表示切り替え」ボタンをクリックします。これで定規が確定されました。



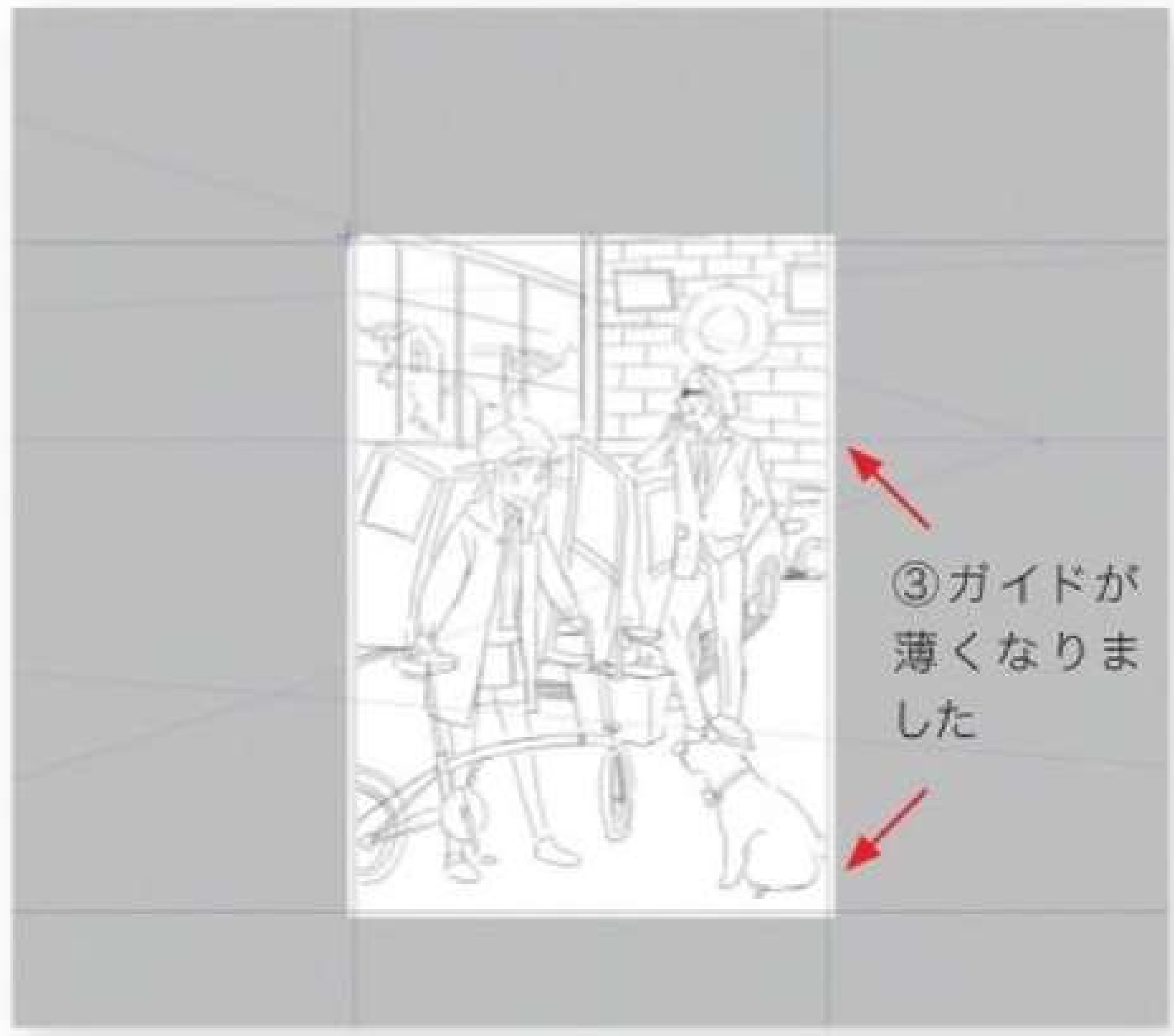
10

「定規レイヤー」のガイドラインが邪魔な場合は、「不透明度」を下げてガイドラインの濃淡を調節します。



②「定規レイヤー」の「不透明度」を調節しました

①「定規レイヤー」を選択しました

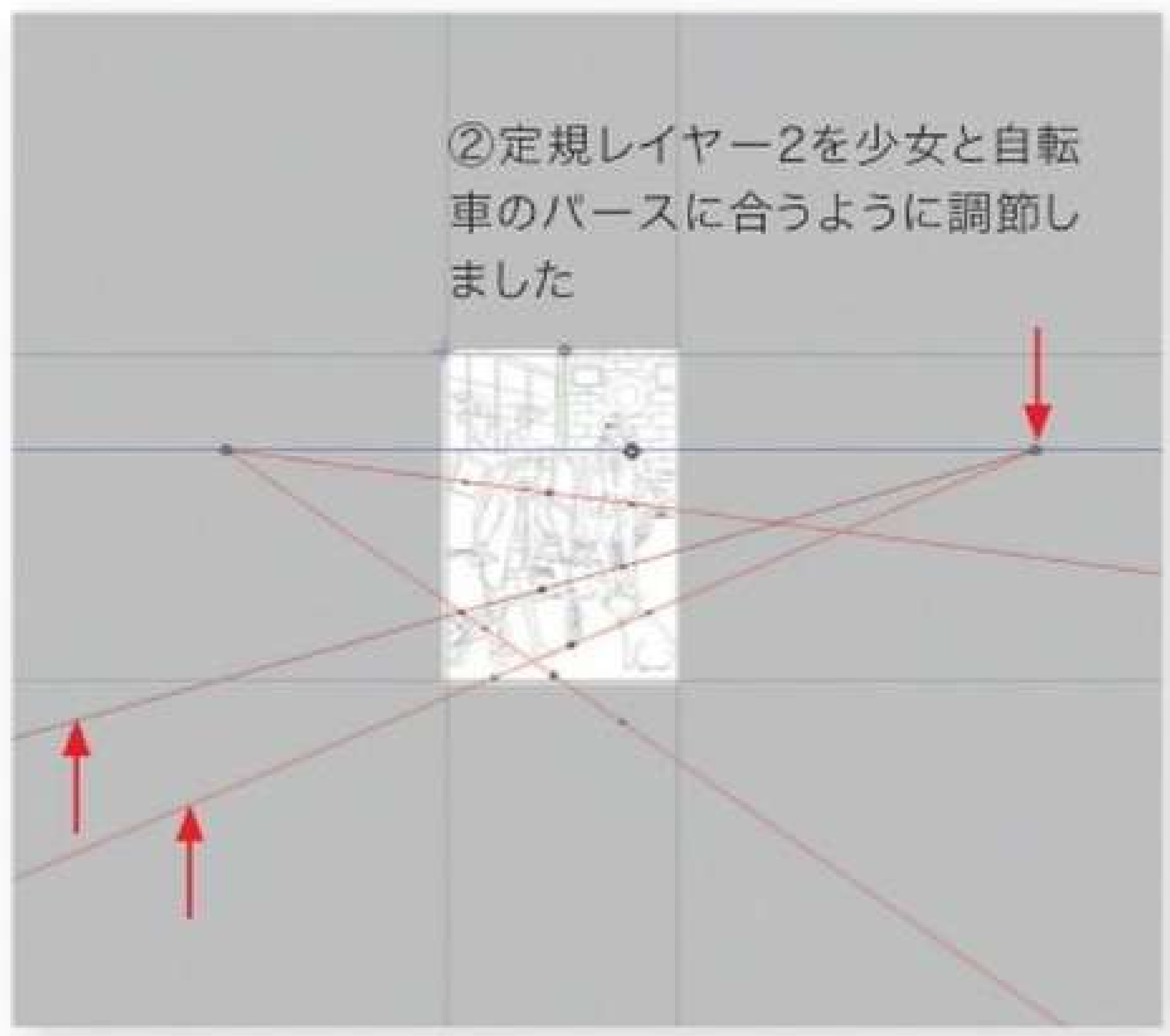


11

「自転車」と「少女」のパースは背景のパースとずれているので、少女と自転車用のパース定規「定規レイヤー2」も別に作成します。

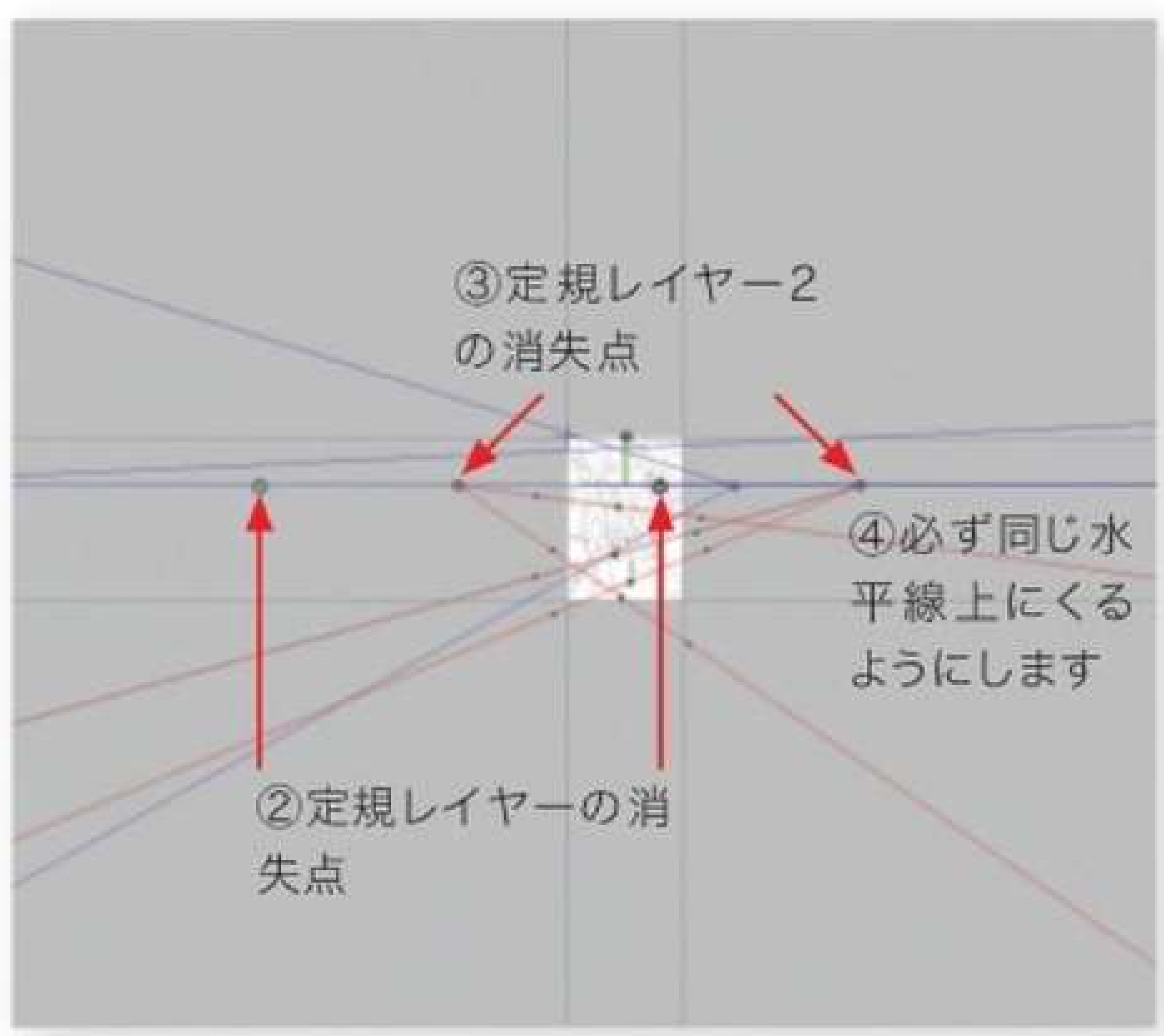


①自転車用の「定規レイヤー2」を新規作成して、パースを設定しました



12

このとき、消失点は必ず先に作成したパースの水平線に沿うように設定します。「定規レイヤー」と「定規レイヤー2」を表示した状態です。自転車用パース（赤いライン）の消失点がベース背景パース（紫色）の消失点の水平ラインに沿っているのが分かります。

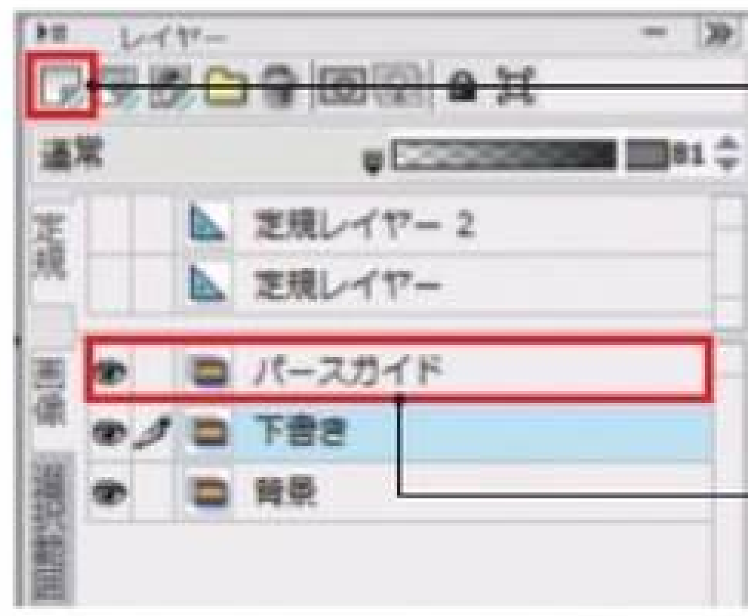




①「定規レイヤー」と「定規レイヤー2」を同時に表示しました

自転車と少女のラフを描く

01 背景と自動車用のラフを描く、新規のラスターレイヤーの「パースガイド」を作成します。メインメニューの「定規」メニューの「スナップ」を「オン」にしてパース定規にブラシを吸着させ、赤色でベースとなる背景のパースのガイドラインを引いていきます。

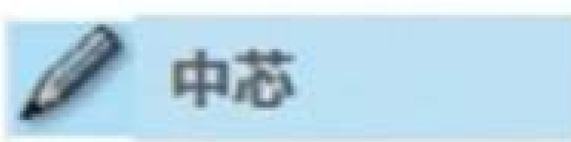


①「新規ラスターレイヤー作成」ボタンをクリックしました

②名称を「パースガイド」に変更しました



③「鉛筆」ツールを選択しました



④「ツールセット」は「中芯」を選択しました

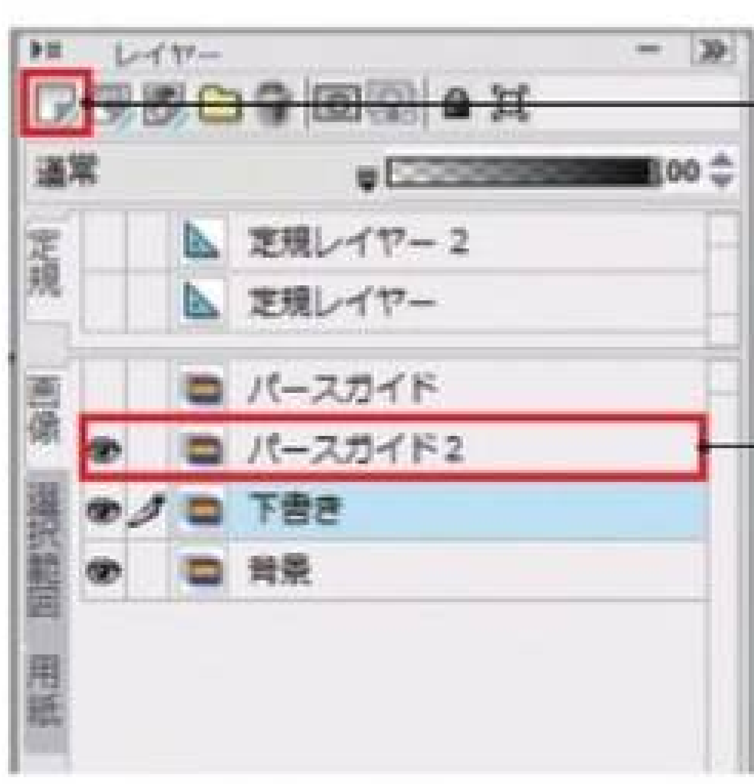


⑤カラーを設定しました



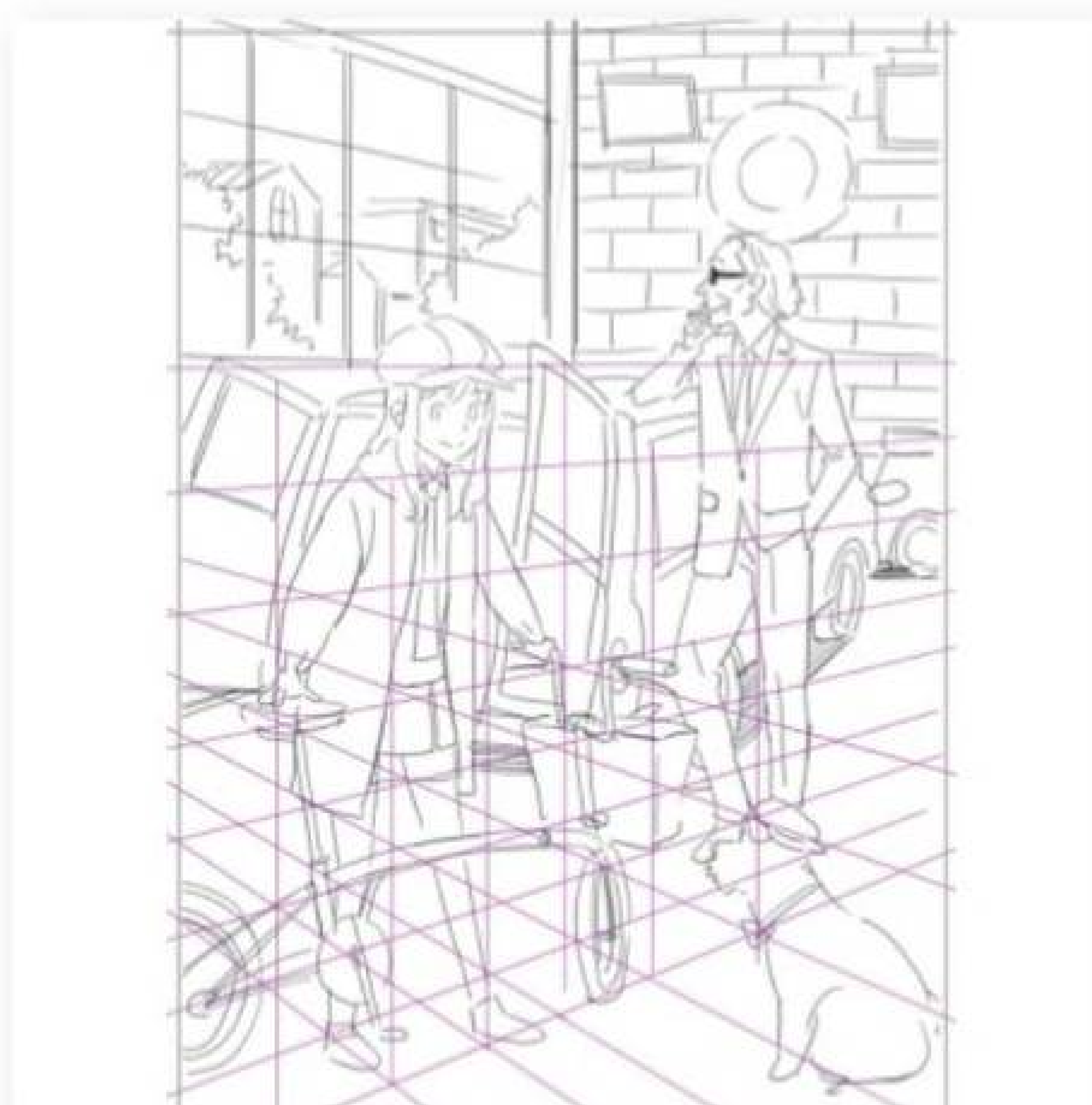
⑥定規レイヤーを参考に、背景のパースガイドを作成しました

02 同様に少女と自転車用の「パースガイド2」レイヤーも作ります。まずは少女、自転車用のパースガイドだけを表示させます。



①「新規ラスターレイヤー作成」ボタンをクリックしました

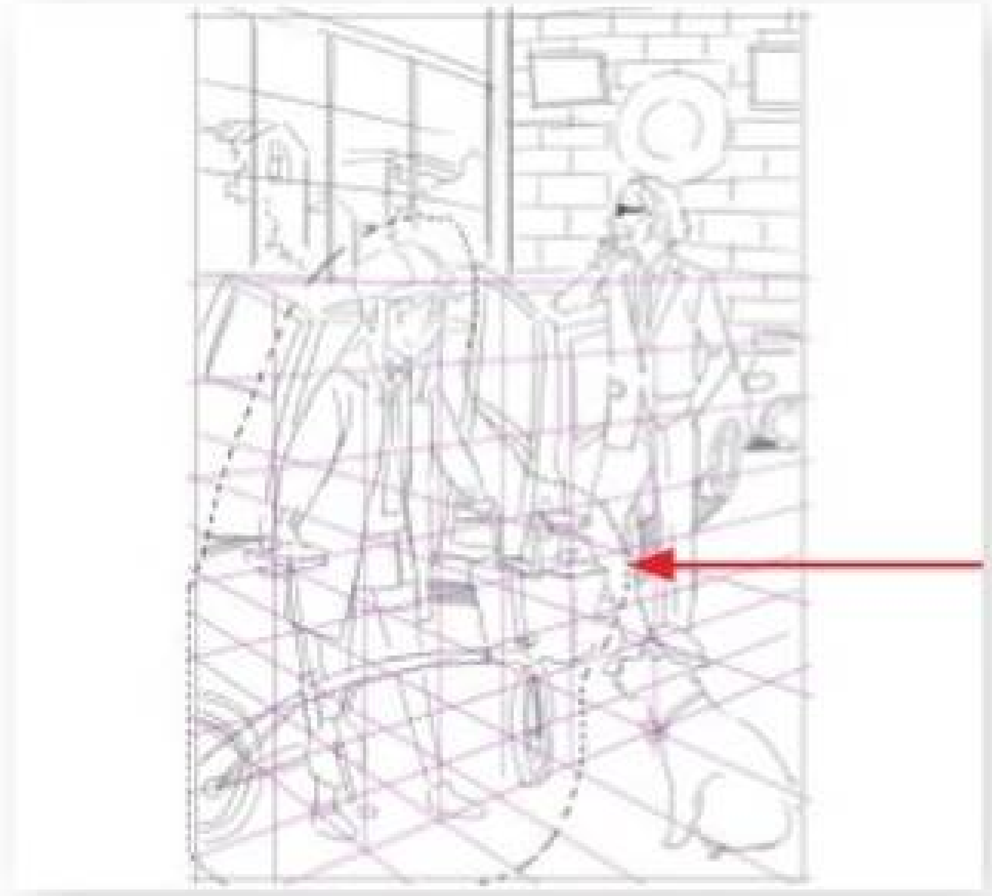
②「パースガイド2」レイヤーを作成しました



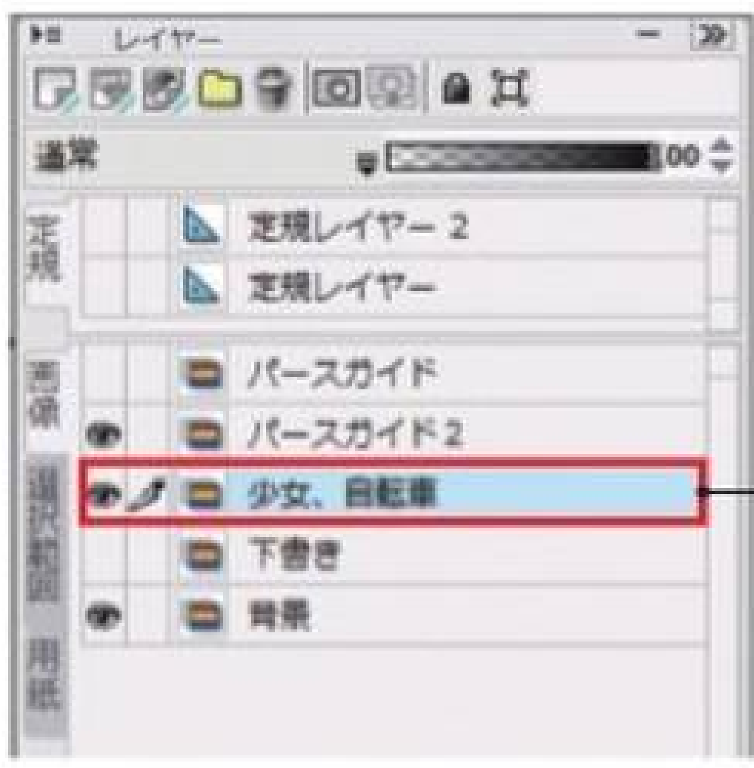
③定規レイヤーを参考に、少女と自転車のパースガイドを作成しました

03

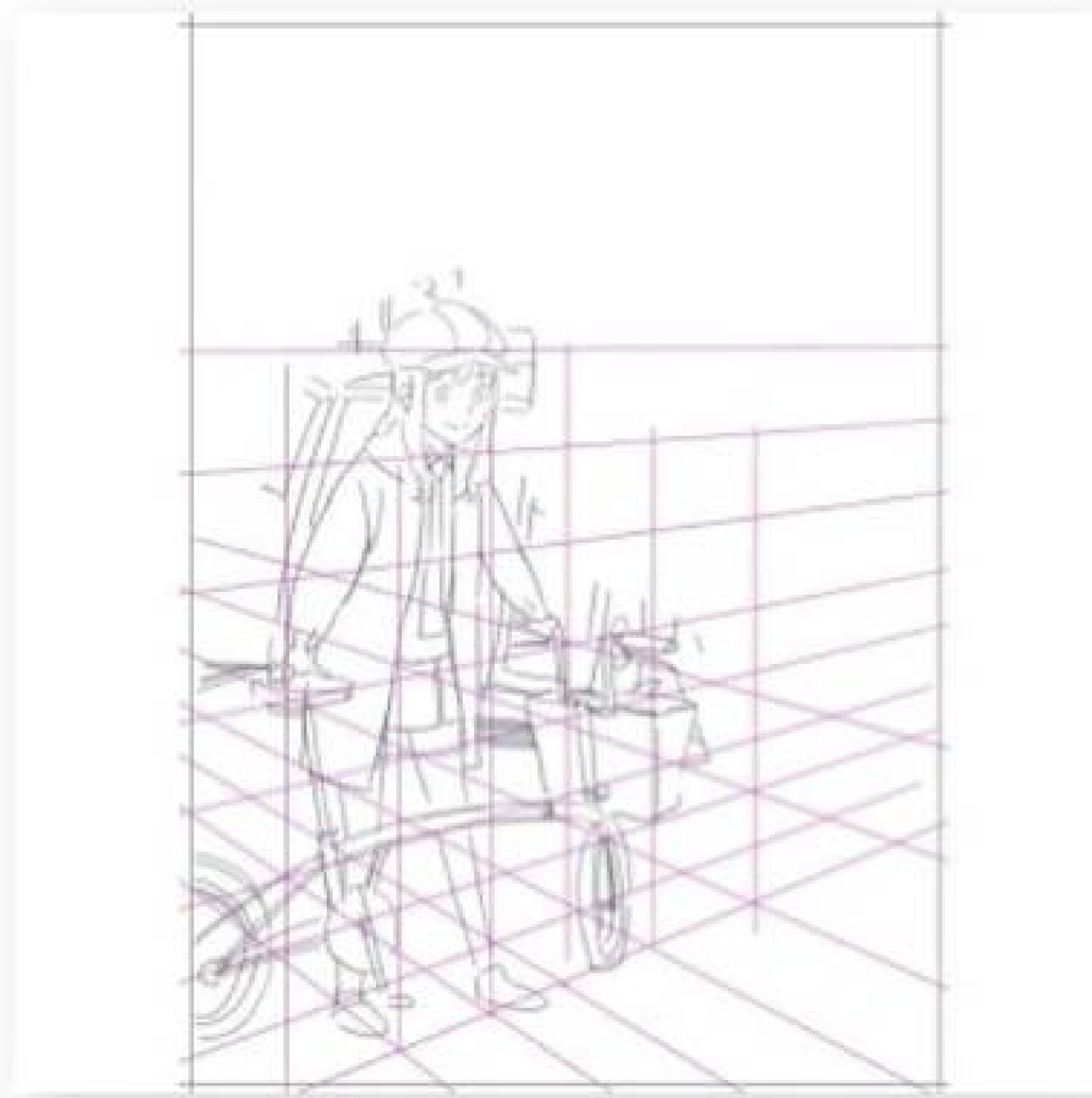
「投げなわ選択」ツールで「下書き」レイヤーの少女と自転車部分に大まかな選択範囲を作成します。下部に表示される選択範囲ランチャーの中から「コピー＋貼り付け」を選択して少女と自転車の部分だけを複製します。レイヤーの名称を「少女、自転車」レイヤーに変更します。



①選択範囲を設定しました



②選択範囲をペーストして「少女、自転車」レイヤーを作成しました



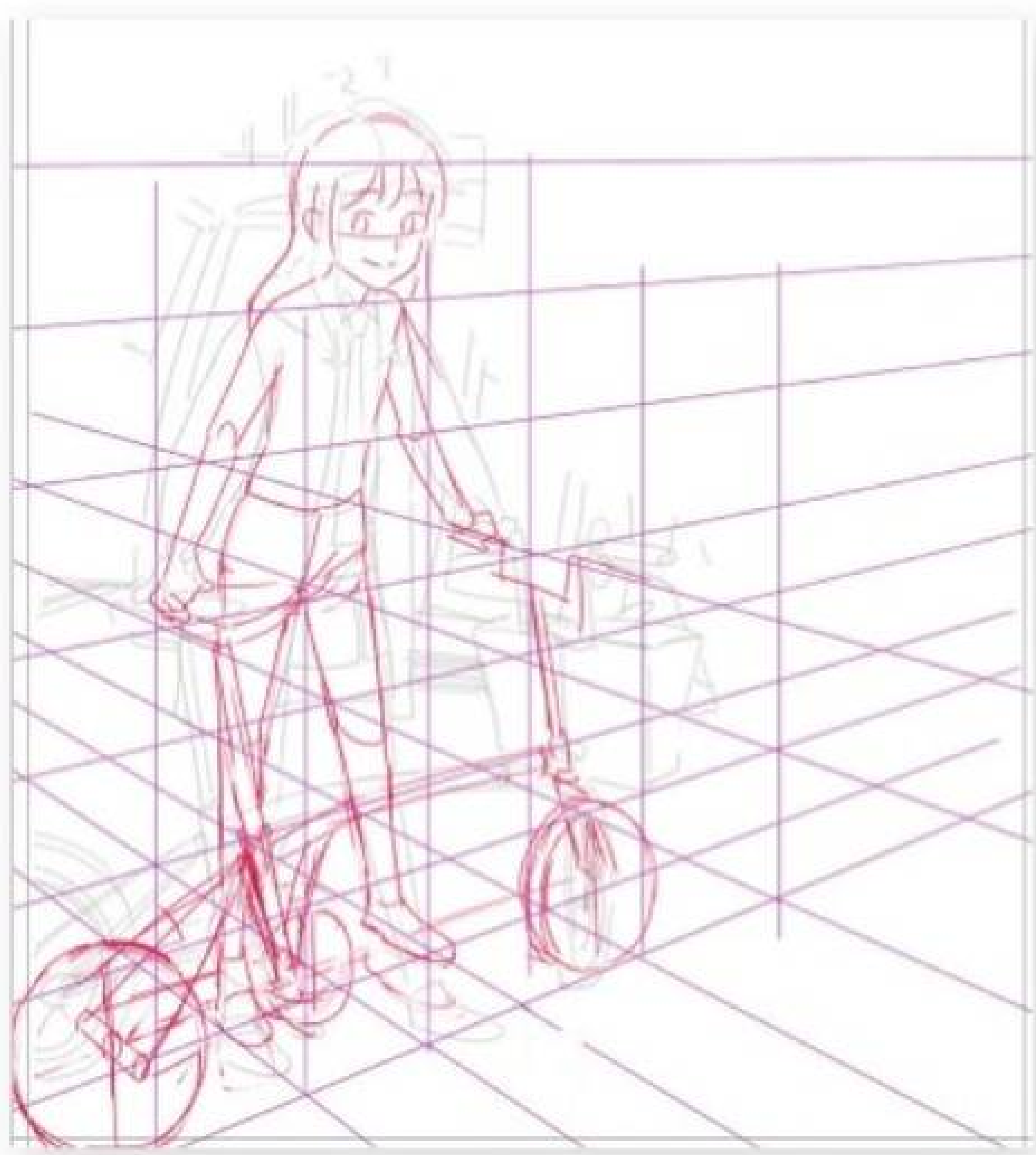
③少女と自転車のみの「少女、自転車」レイヤーを作成しました。「少女、自転車」レイヤーと「パースガイド2」レイヤーのみを表示しました

04

下書きレイヤーはいったん非表示にして、「少女、自転車」レイヤーの「不透明度」を下げます。「少女、自転車」レイヤーの上に詳細な少女と自転車のラフを描き込む新規レイヤーの「少女、自転車2」を作成し、「パースガイド2」に沿って、赤線で大まかに形を整えていきます。



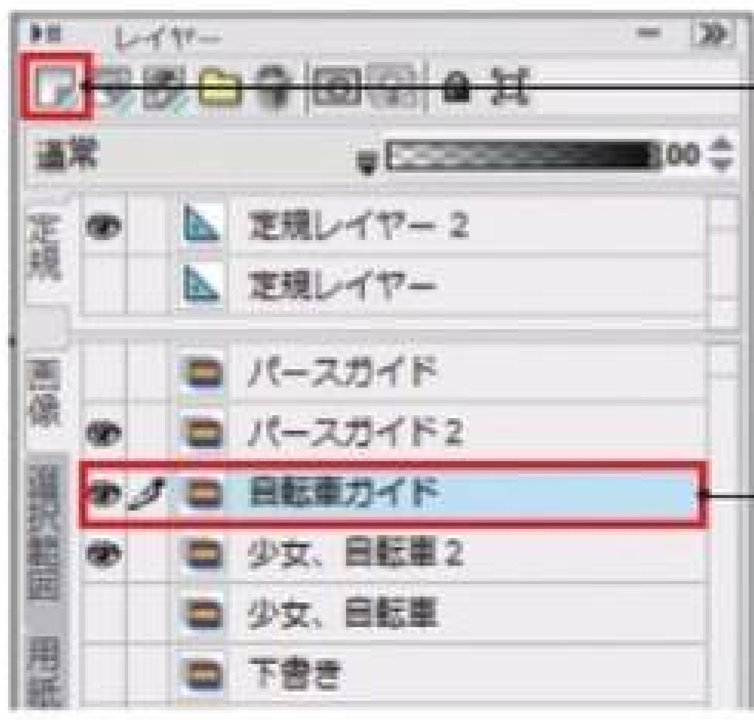
①「少女、自転車2」レイヤーを作成しました



②「少女、自転車2」レイヤーに少女と自転車の形を整えるように描き直しました

05

ここでいったん「定規レイヤー2」にスナップを設定します。自転車の形を整えるために、さらに「自転車ガイド」レイヤーを作成し、青線でホイールの上下、ハブ、フレームの高さにガイドを入れます。



①「新規ラスターレイヤー作成」ボタンをクリックしました

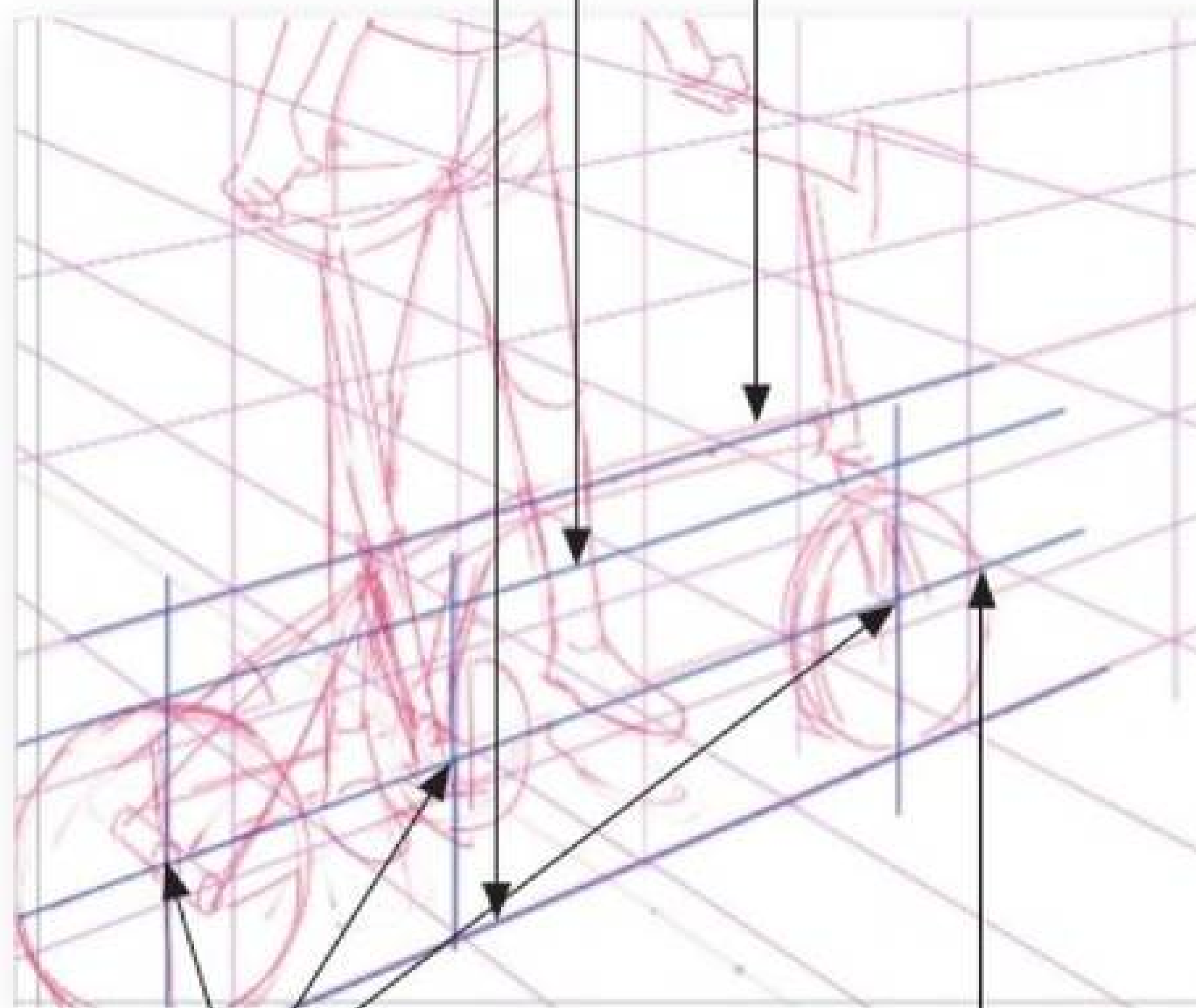
②「自転車ガイド」レイヤーを作成しました



③カラーを設定しました

④ホイールの上下のラインの基準

⑤フレームの高さの基準

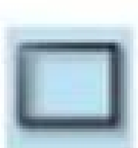


⑥前後ハブとボトムブラケットの高さはほぼ同じ

⑦ハブとボトムブラケットの高さの基準

06

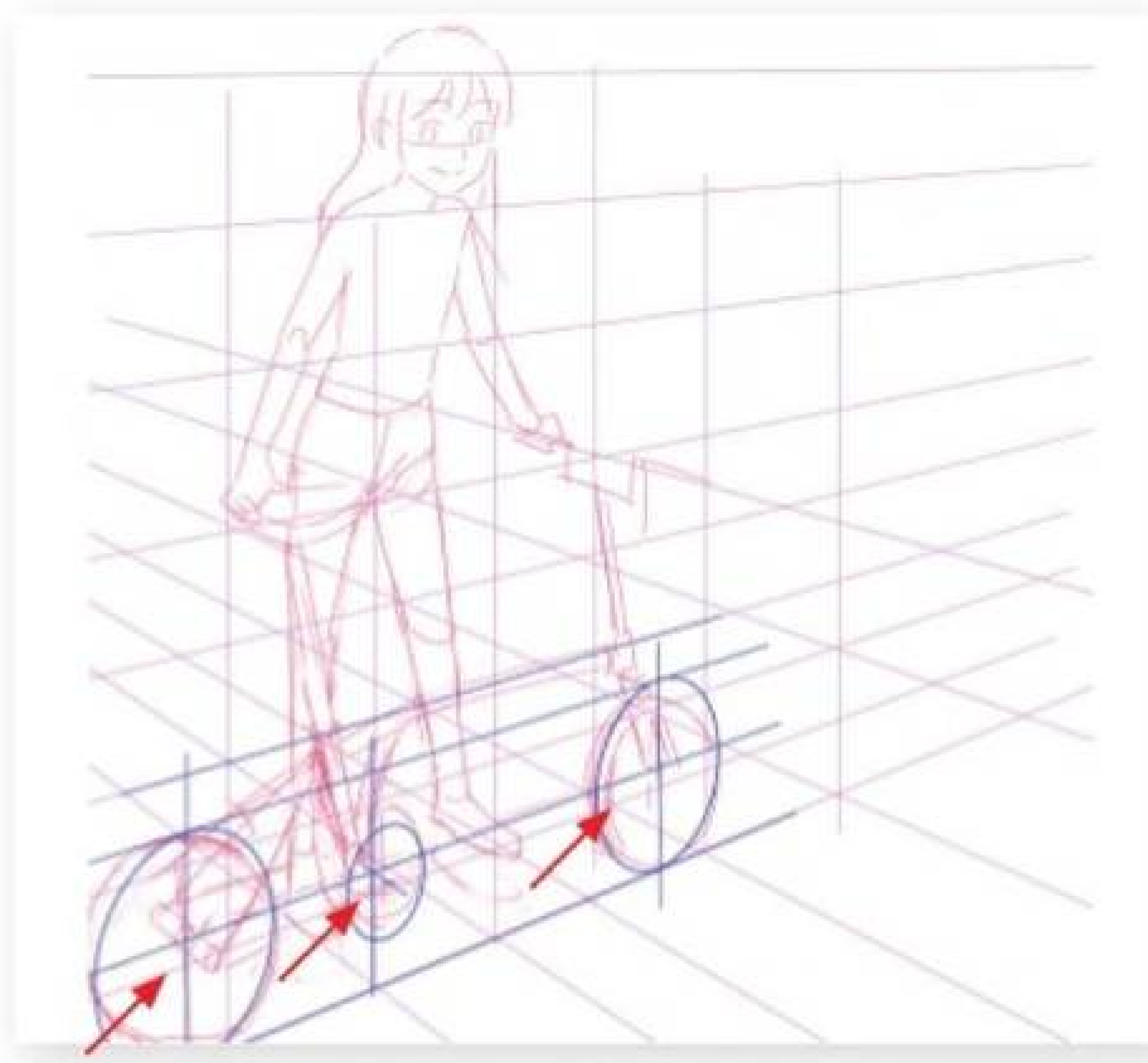
「図形」ツールの「楕円(線)」でホイールとクランクの位置におおよそのガイドを作成します。自転車のラフが完成しました。



①「図形」ツールを選択しました



②「ツールセット」は「楕円(線)」を選択しました



③ホイールとクランクのガイドを作成しました

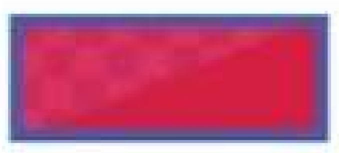
TECHNIQUE

スナップがうまくいかないときは?

スナップは定規レイヤーを選択し、定規のスナップのオン・オフを切り替えるスナップ切り替えボタンをクリックすれば可能です。「定規へのスナップ」と「解除」はショートカットをカスタマイズして1ボタンで吸着、解除できるようにしておくと便利です。

車輪のラフを描く

01 「少女、自転車2」レイヤーをさらに描き込みます。「不透明度」を「80」ほどに設定した「消しゴム」ツールで線をうっすらと残しながら消し、上から「鉛筆」ツールでガシガシ描いては消し、消しては描き、といった具合に繰り返します。ここまで基本的にはすべてフリーハンドで描いています。

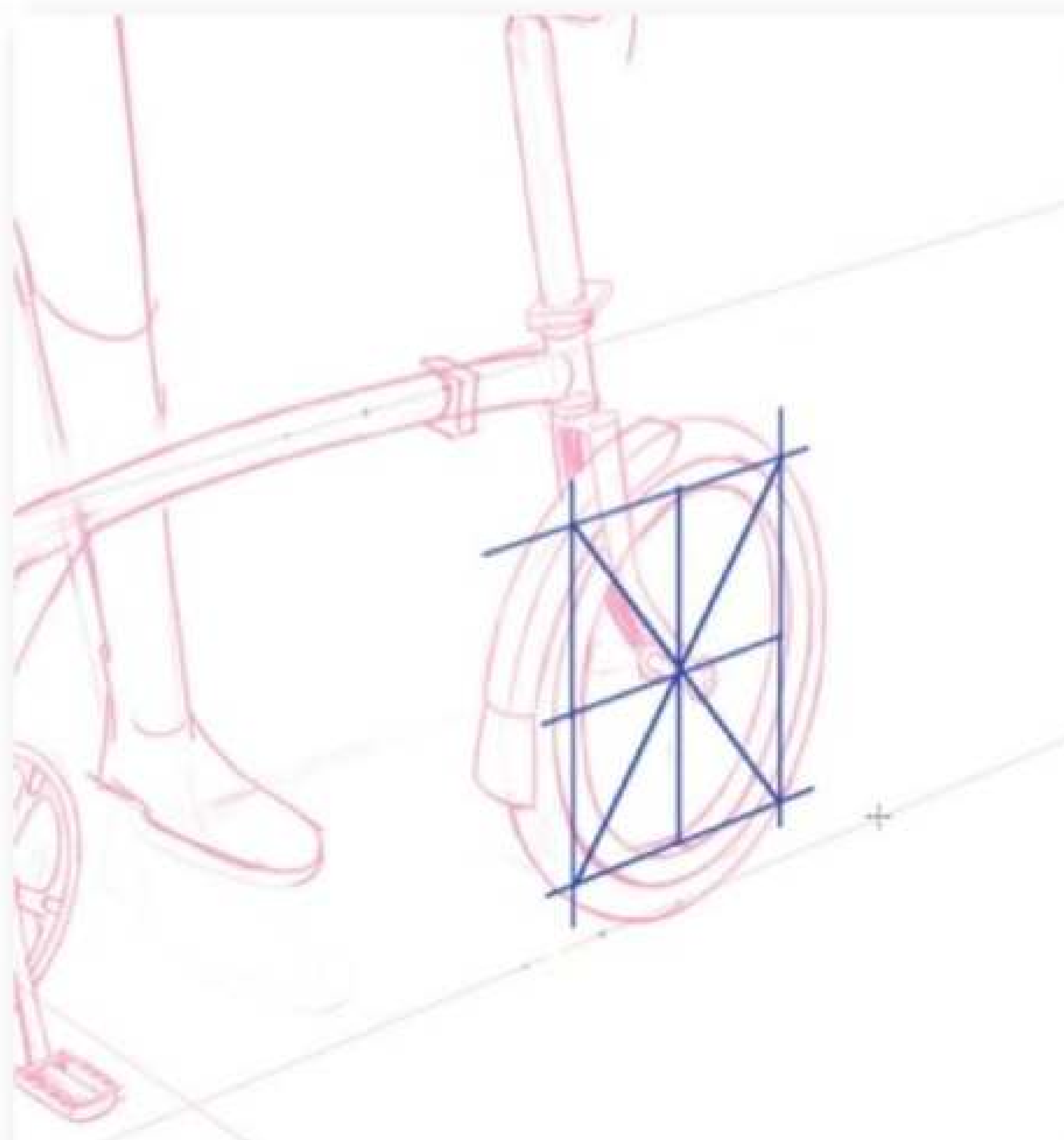

①カラーを設定しました


②自転車を描き込みました

02 続いてスポークを描きます。スポークは自転車を描く上で一番面倒な部分ですが、組み方のパターンさえ覚えてしまえば機械的に描くことができます。新規レイヤーに「スポーク」を作成し、パース定規を使ってホイール内径の中心と端を直線で繋ぎます。



①「新規ラスターレイヤー作成」ボタンをクリックしました
②「スポーク」レイヤーを作成しました

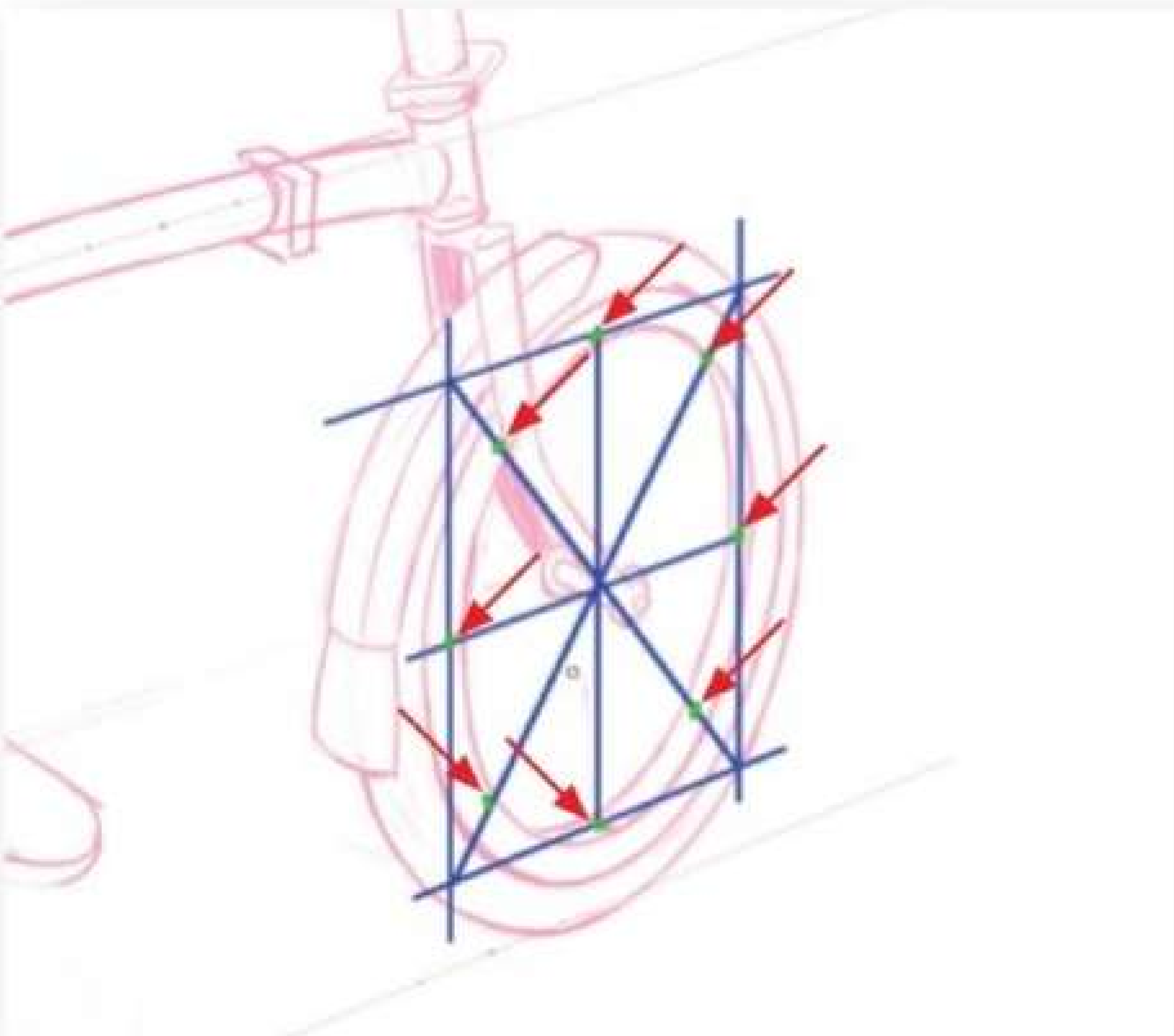

③直線機能（「Shift」キーを押しながら頂点をクリック）で、対角線を描きます

03

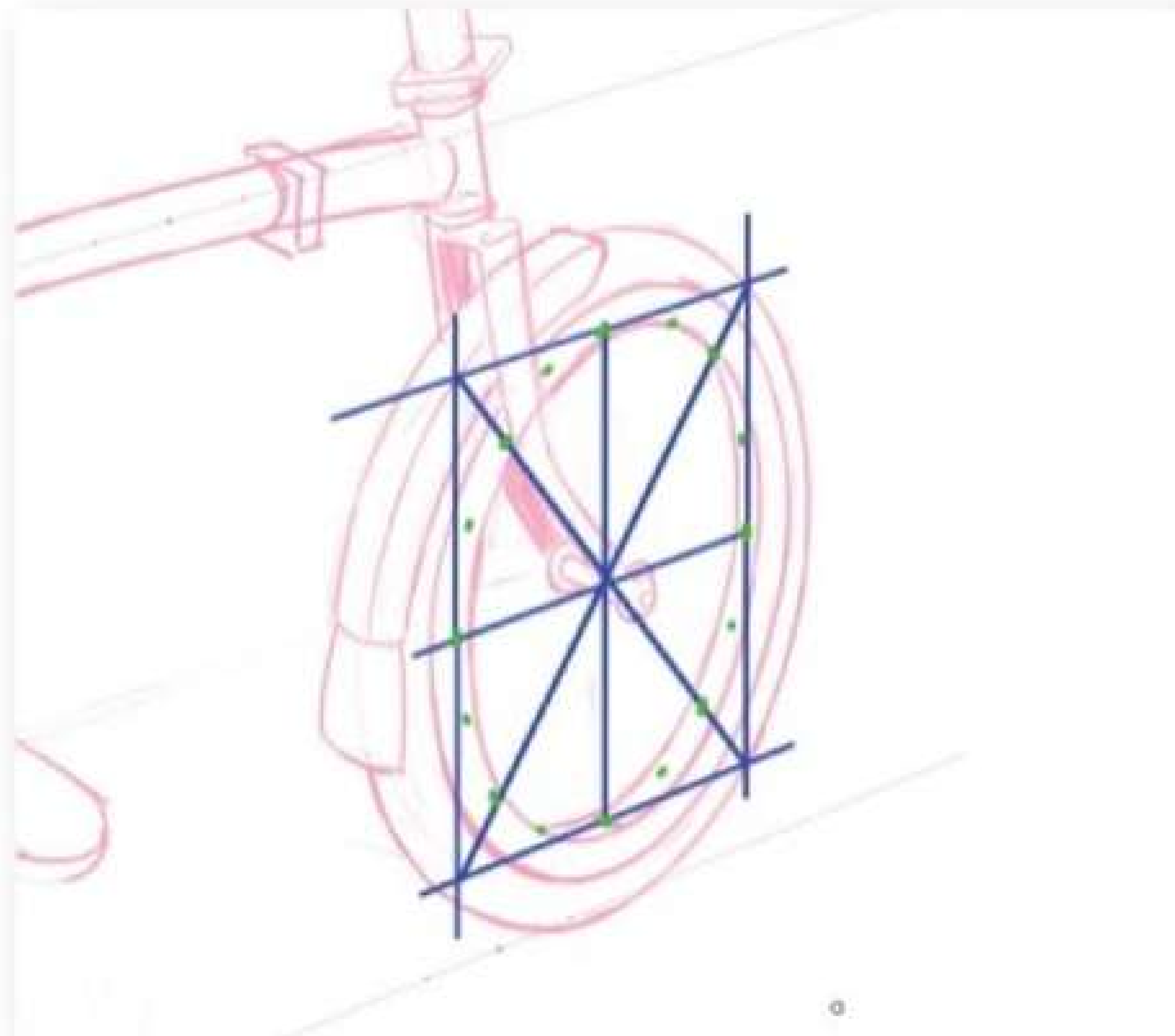
リムの内側と線が交わる部分に緑色で印をつけます。これでリムの内周が8分割されました。さらに目測で緑点の真ん中に印をつけます。これで16分割です。



①カラーを設定しました



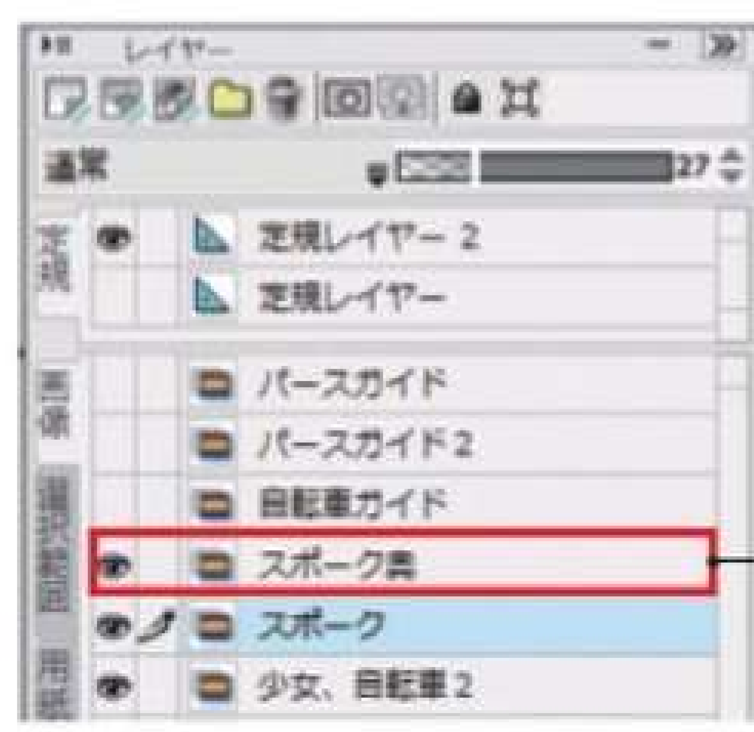
②リムの内側を8分割しました



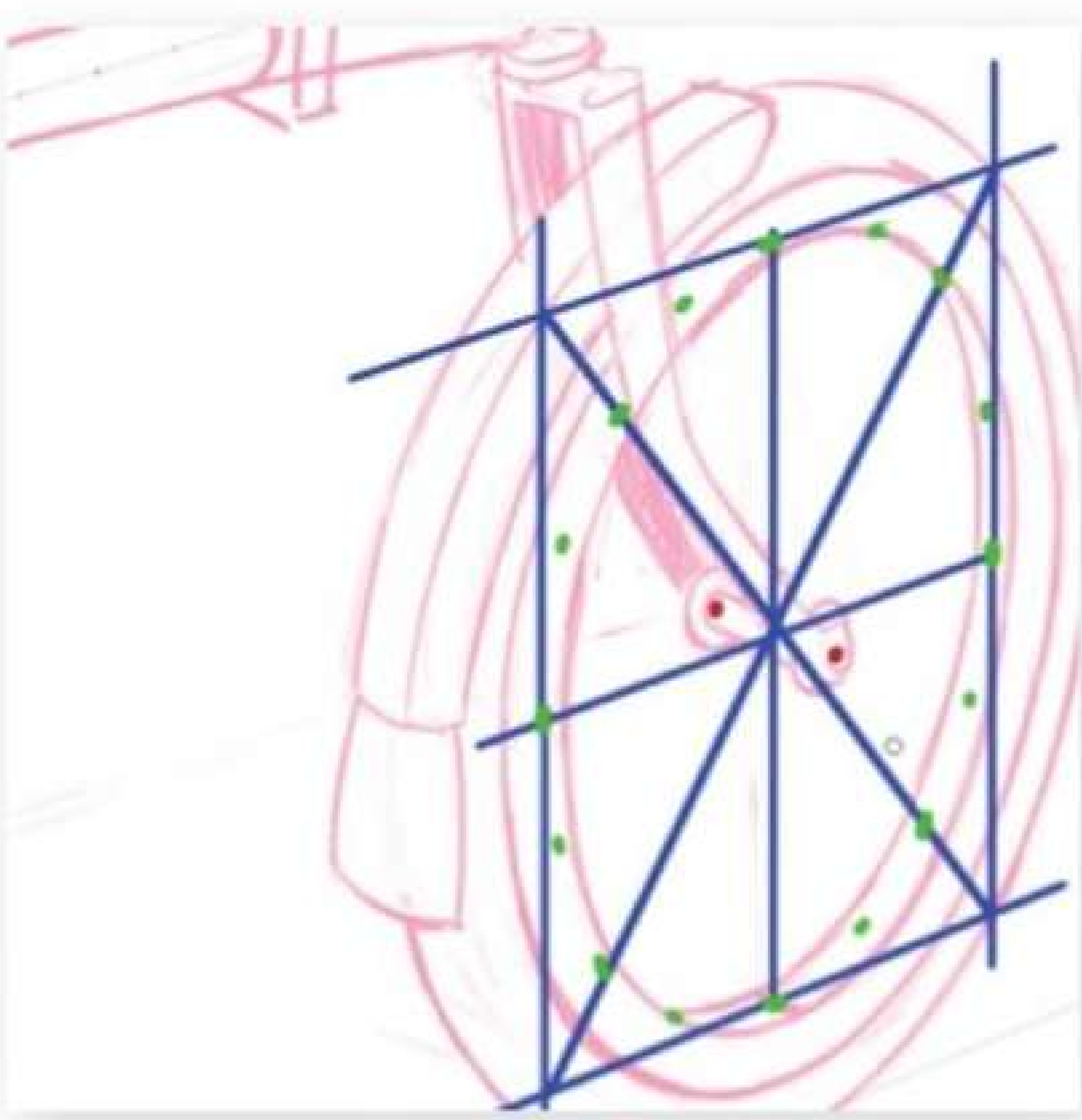
③リムの内側を16分割しました

04

次にハブの両端に赤い丸をつけます。新規レイヤーの「スポーク奥」を作成し、片方の赤丸と先ほどの緑点を結べば片側のスポークが描けました。



①「スポーク奥」レイヤーを作成しました



②ハブに印をつけました



③ハブとリムの印を結んでスポークを描きました

05 もう1枚「スポーク手前」レイヤーを作成し、今度は水色で残った片側の赤点と、リム内周の緑点のさらに真ん中を結んでもう片方のスポークを描きます。



①「スポーク手前」レイヤーを作成しました

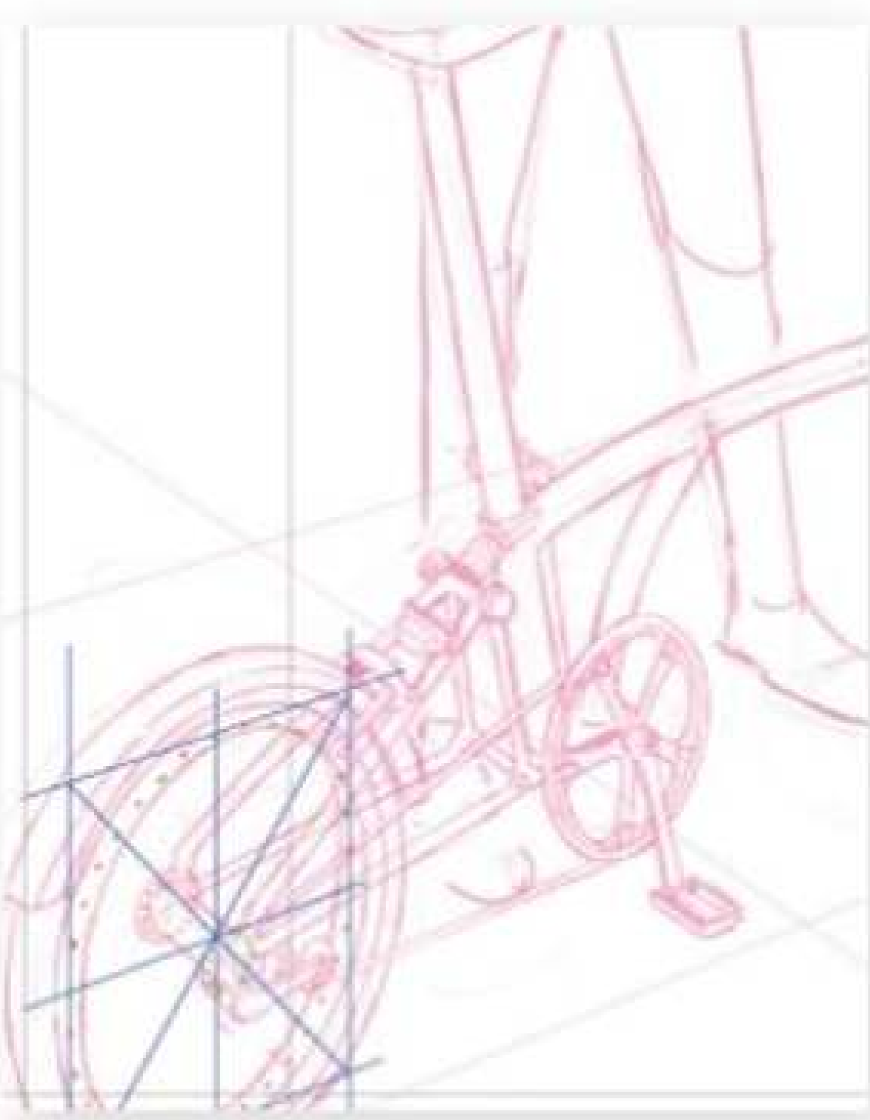


②「スポーク手前」レイヤーに手前のスポークを描きました

06 続いて後輪を描きます。後輪は前輪と組み方が違い、少し複雑です。まず前輪と同様にリムを16分割します。次に、目測でハブの片側を16分割してスポークを描きます。同様にもう片側のスポークも描きます。



①「スポーク後輪」レイヤーフォルダを作成し、新規作成した後輪のスポークをまとめました。前輪も同様にまとめておきます



②「スポーク」レイヤーにリムを16分割した印を描きました

→



③「スポーク奥」レイヤーに奥のスポークを描きました

→



④「スポーク手前」レイヤーに手前のスポークを描きました

少女のラフを描く

01 次は少女を描きます。自転車と同じレイヤーだと足元が干渉して描きにくいので、「投げなわ選択」ツールで選択範囲を作成して少女と自転車をレイヤー分けします。



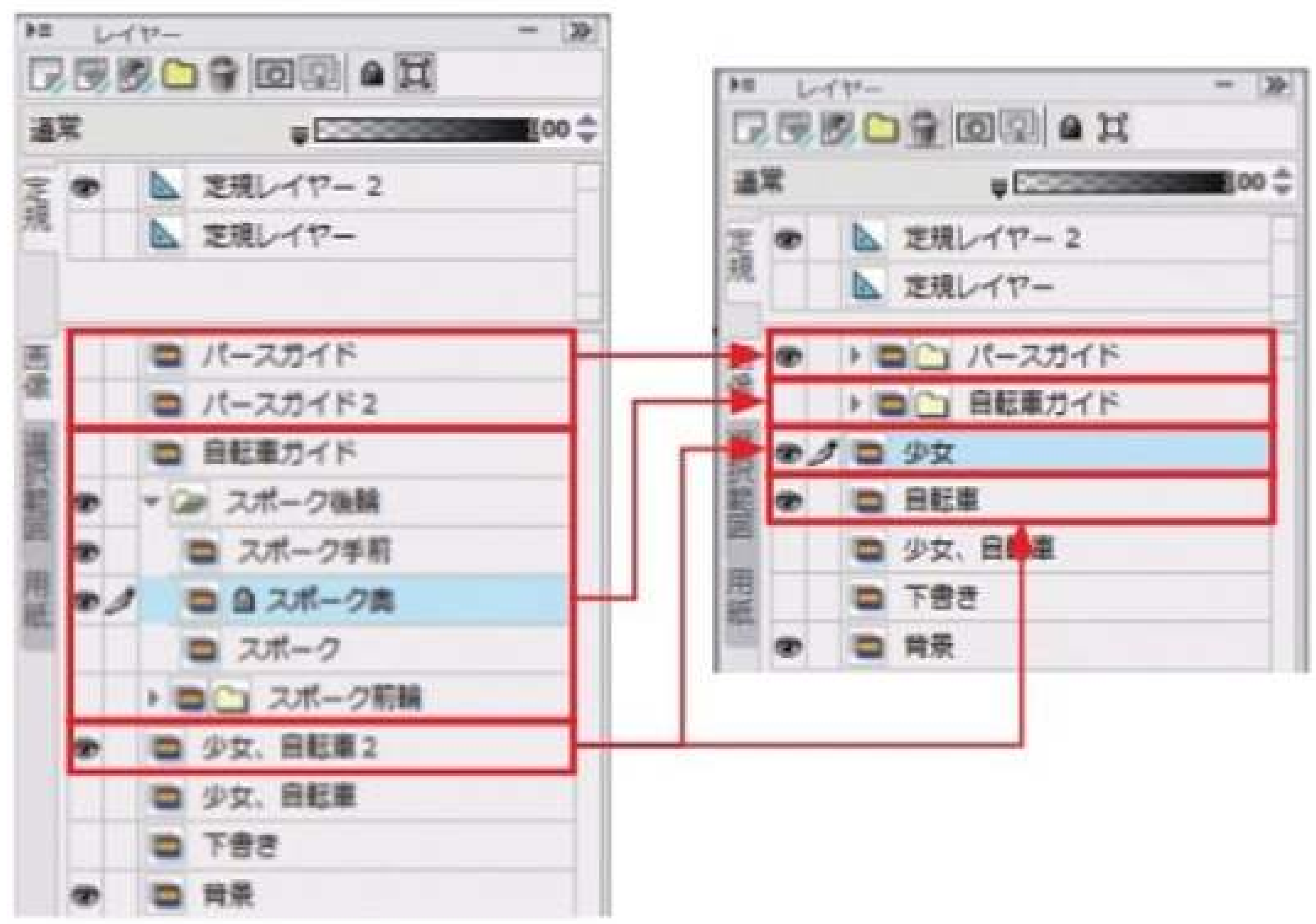
①「投げなわ選択」ツールを選択しました



②「ツールセット」は「投げなわ選択」を選択しました

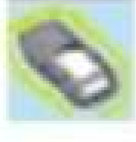


③「投げなわ選択」ツールで少女の外周を選択しました



④各レイヤーをフォルダごとに整理し、「少女、自転車2」レイヤーは「少女」レイヤーと「自転車」レイヤーに分けました

02 分割した「自転車」レイヤーの「不透明度」を下げます。「少女」レイヤーを選択し、自転車の時と同様に気に入ったラインが取れるまでどんどん描いていきます。特に顔の部分は気に入った表情になるまで何回も描き直します。



①「消しゴム」ツールを選択し、「サイズ」は「100」に設定しました



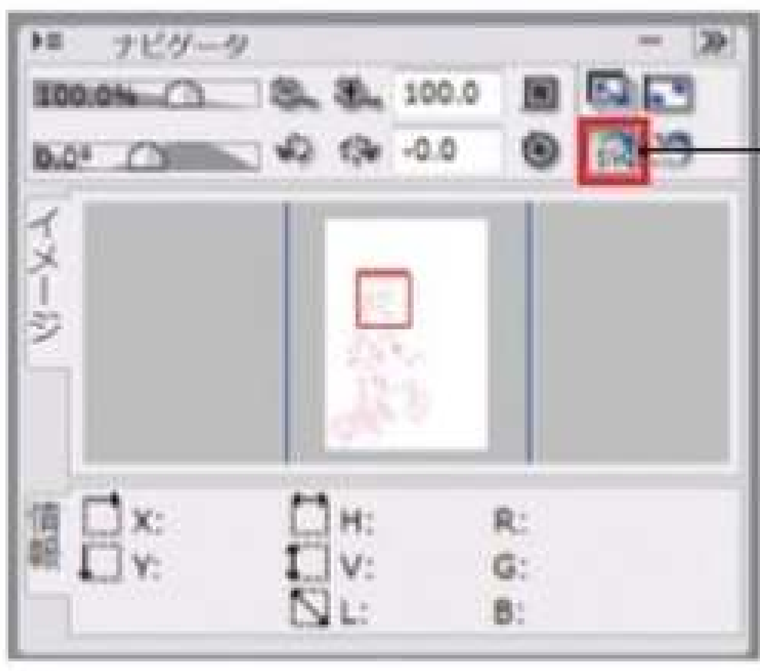
②「ツールセット」は「硬め」を選択しました



③気に入ったラインが取れるまで描き直しました

03

「ナビゲータ」パレットの「左右反転」ボタンをクリックすると、画面を左右反転させることができます。特にペンを持つ利き腕が右の場合は、右向きの絵が左向きに比べて描くにくくなります。ときどき左右を反転させて、デッサンの狂いがないか確かめつつ、作業していきます。



①「左右反転」ボタンをクリックしました



②キャンバスが左右反転しました

04

左右の足の大きさのバランスが気になったので、右足部分を「投げなわ選択」ツールで囲み、「移動と変形」で103%に拡大します。ついでにコートのすそや右腕の形など細かい部分を修正して、ひとまず少女の下書きは終了です。



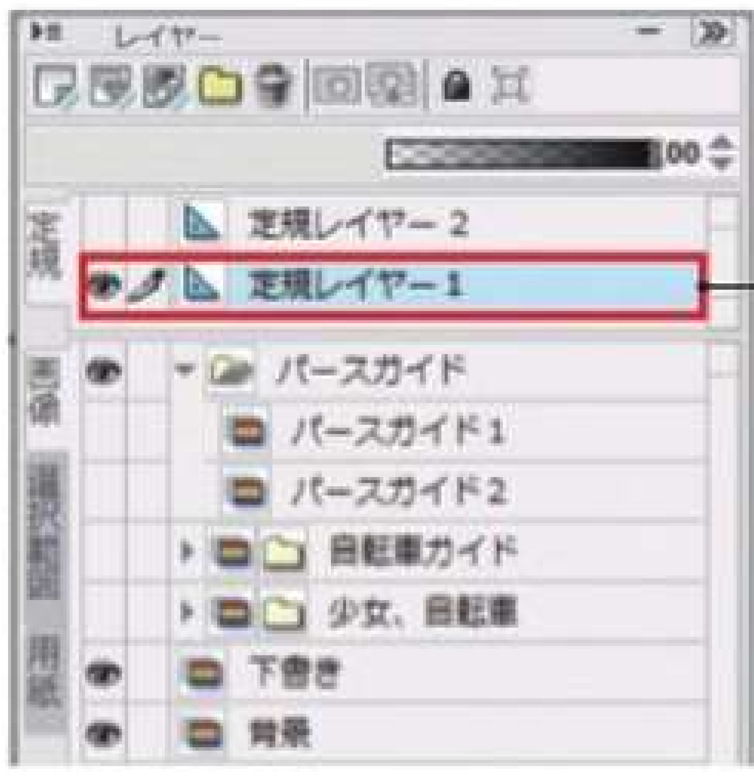
①修正前の状態です

→

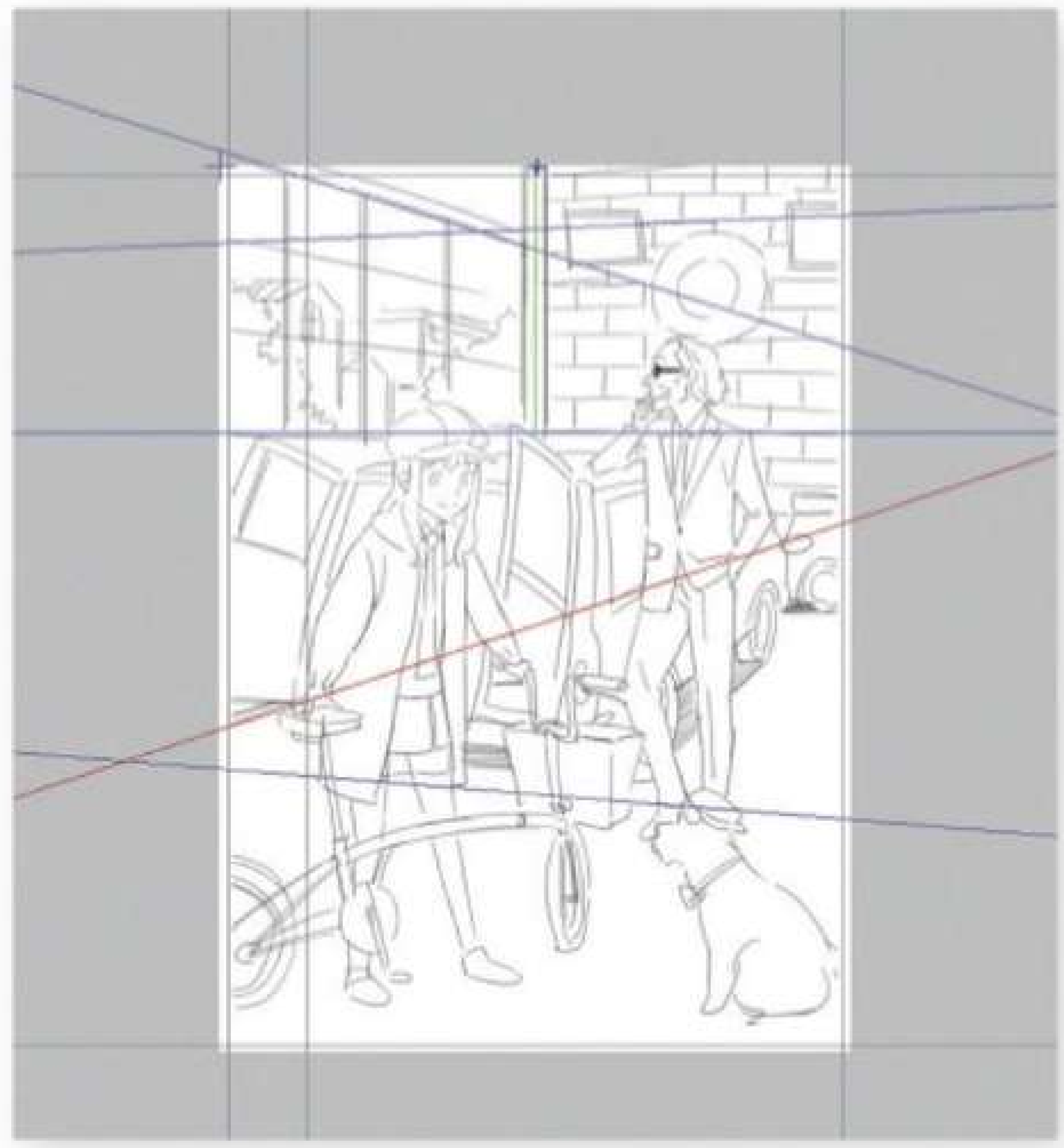


車のラフを描く

01 次は奥の車と男性を描きます。「定規レイヤー1」を表示させます。

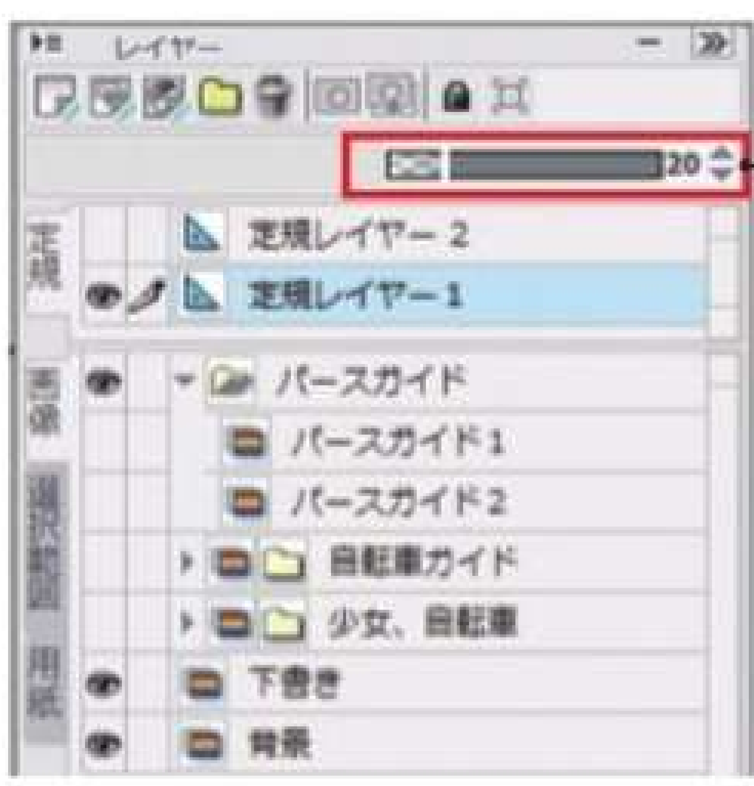


①「定規レイヤー1」を表示しました



②「定規レイヤー1」が表示されました

02 定規レイヤーの「不透明度」が高いと作業しづらいので、20ほどに下げます。



①「不透明度」を「20」に設定しました



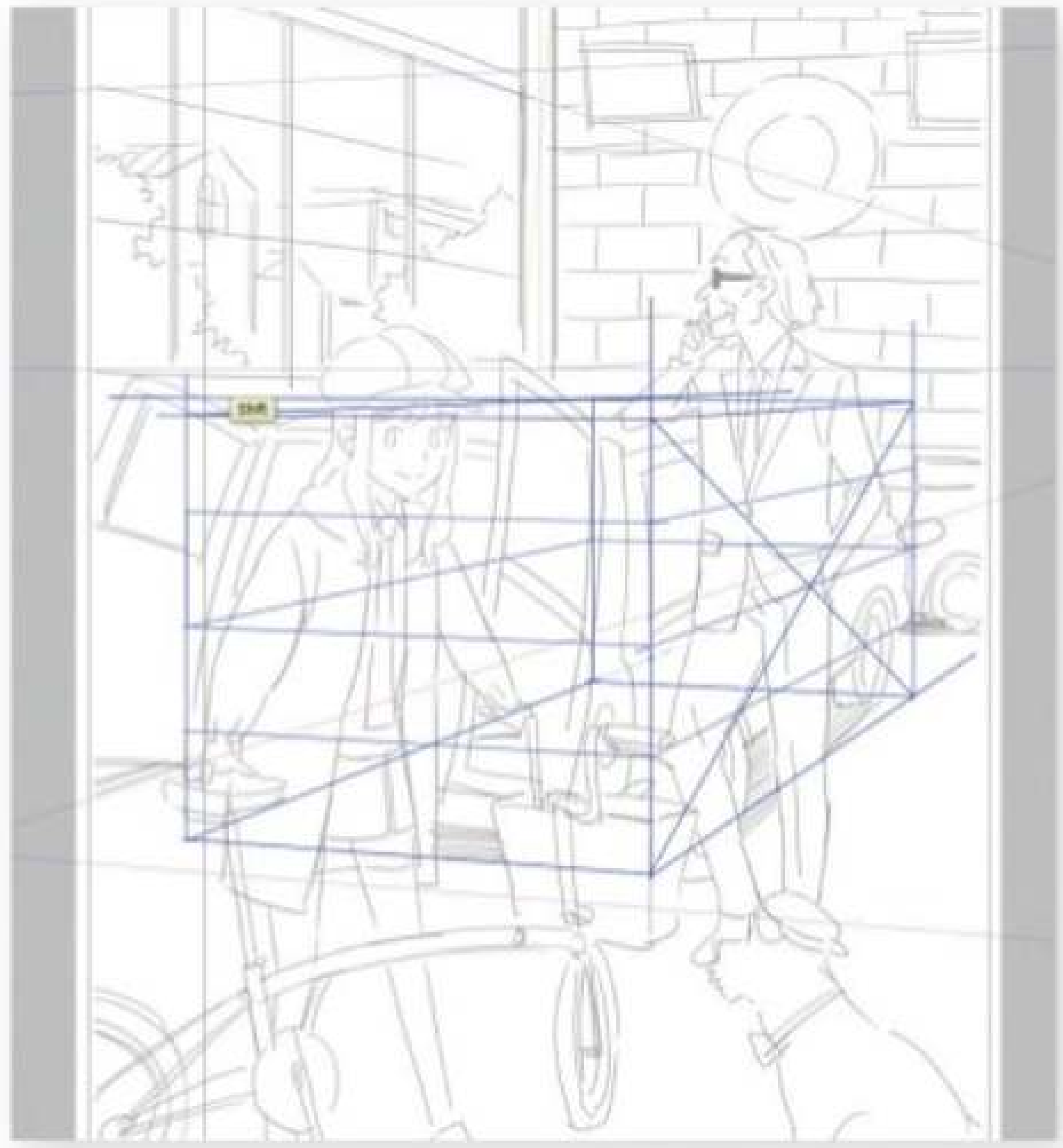
②「定規レイヤー1」が薄くなりました

03

基本的な描き方は自転車のときとそう変わりませんが、車の場合はまず全体を包む箱をガイドとして描くと作業しやすくなります。下書きレイヤーの「不透明度」を下げ、その上に新規レイヤーの「車ガイド」を1枚作成します。定規レイヤーの「パース定規」にスナップを設定して青線で車の全体を包むぐらいの箱を描きます。



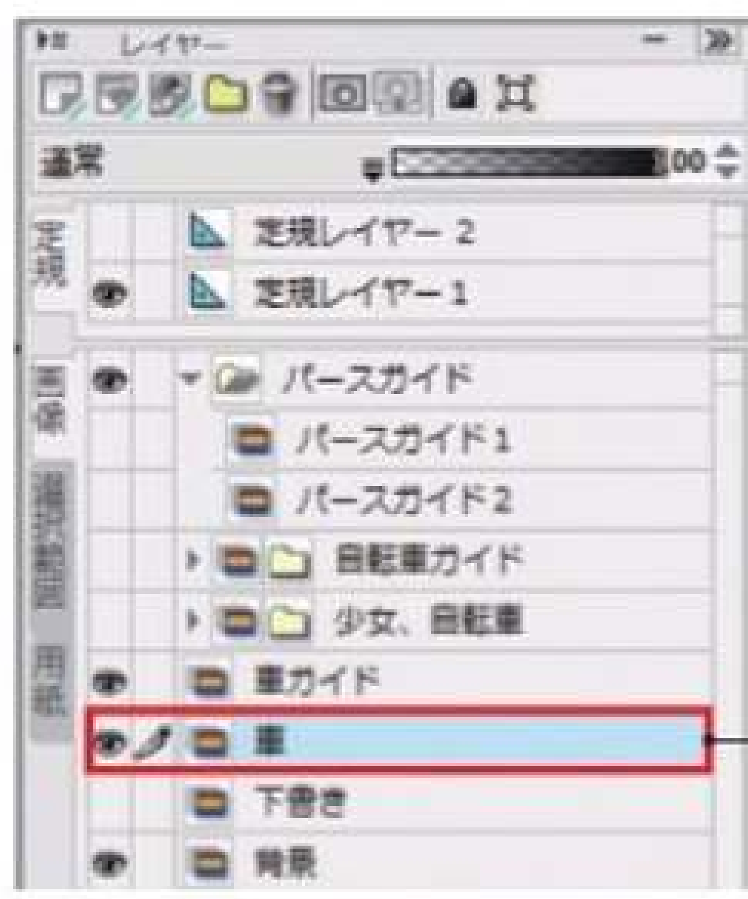
①「車ガイド」レイヤーを作成しました



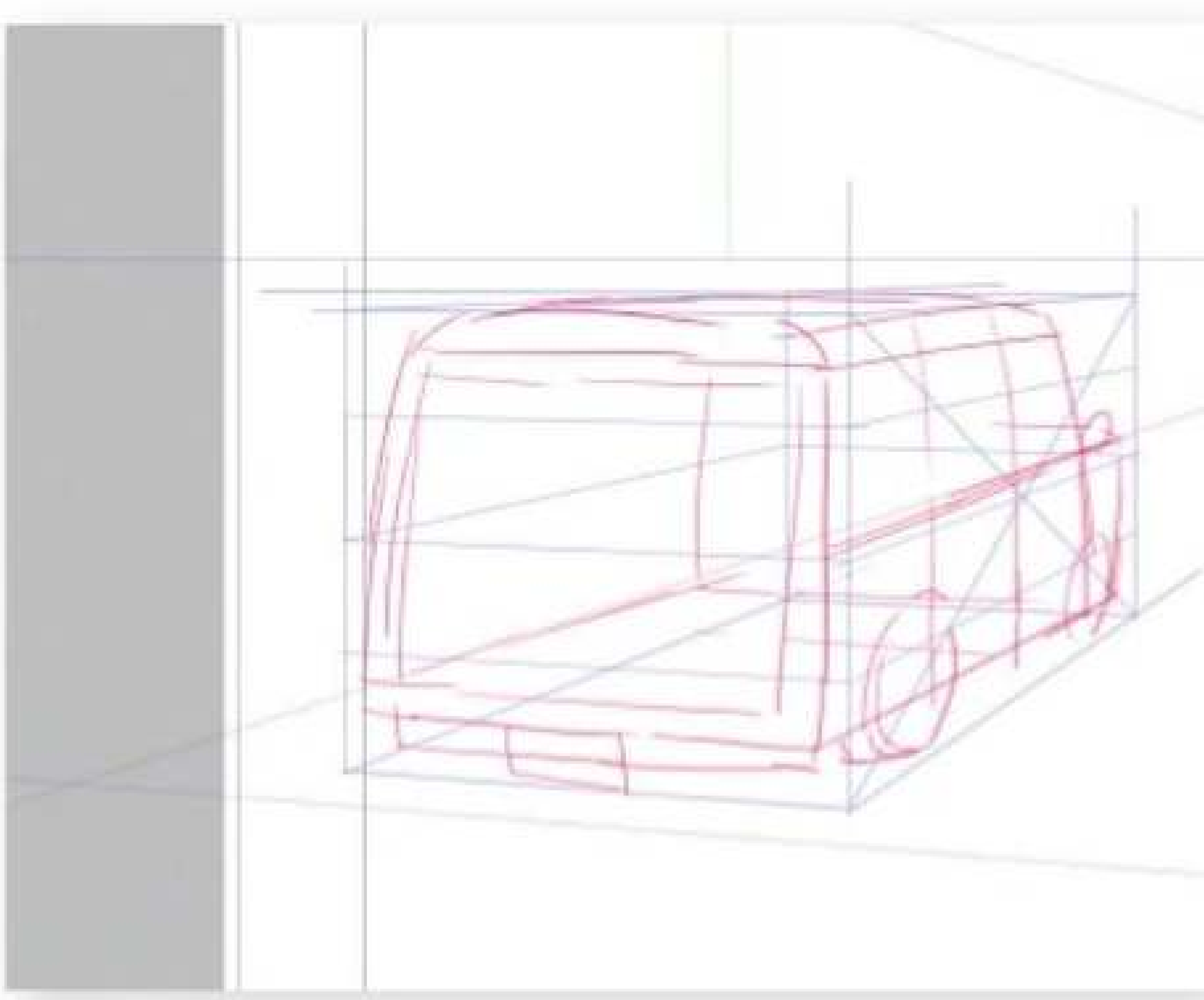
②「車ガイド」レイヤーに車のガイドを描きました

04

「車ガイド」の下に新規レイヤーの「車」を作成し、ガイドを頼りに赤線で大まかに車を描き入れていきます。

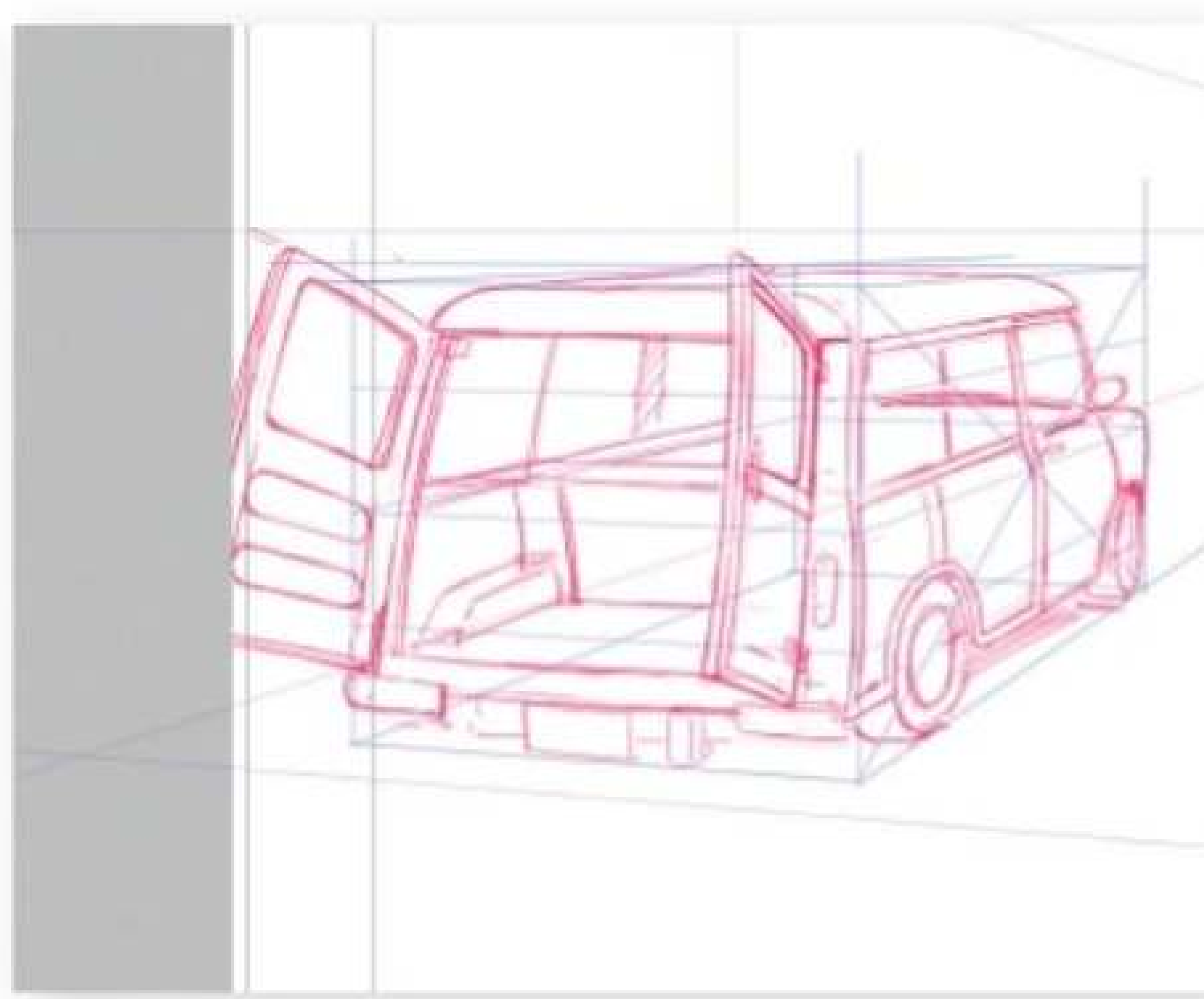


①「車」レイヤーを作成しました



②大まかに形がとれてきました

→



③だいぶ形がとれてきました

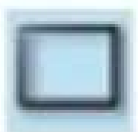
05

ある程度描けたら、新規レイヤーの「ホイールガイド」を作成します。「定規レイヤー1」にスナップを設定して「図形」ツールの「楕円(線)」でホイールの位置にガイドとなる線を引きます。



④「定規レイヤー1」にスナップを設定しました

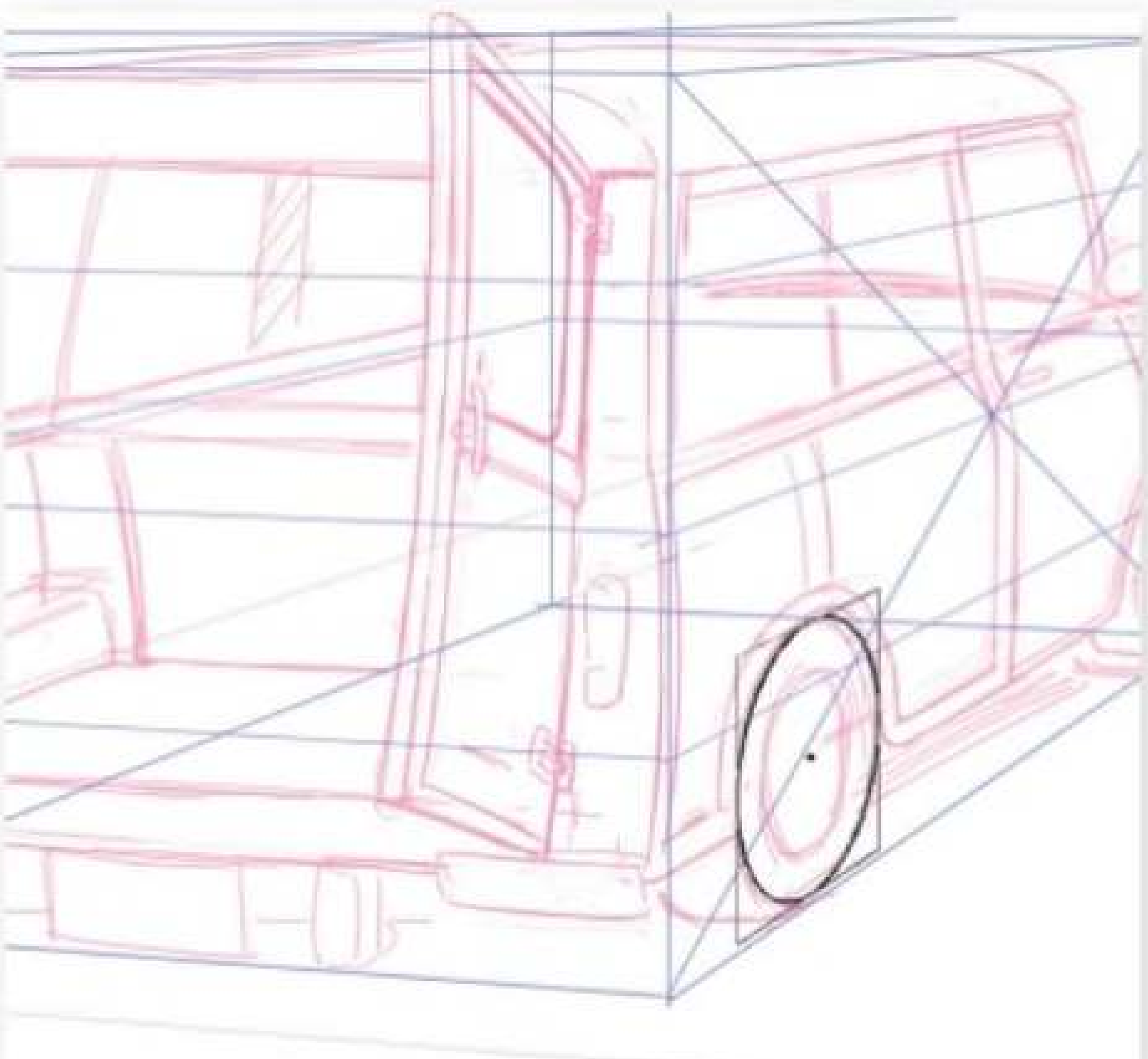
③「ホイールガイド」レイヤーを作成しました



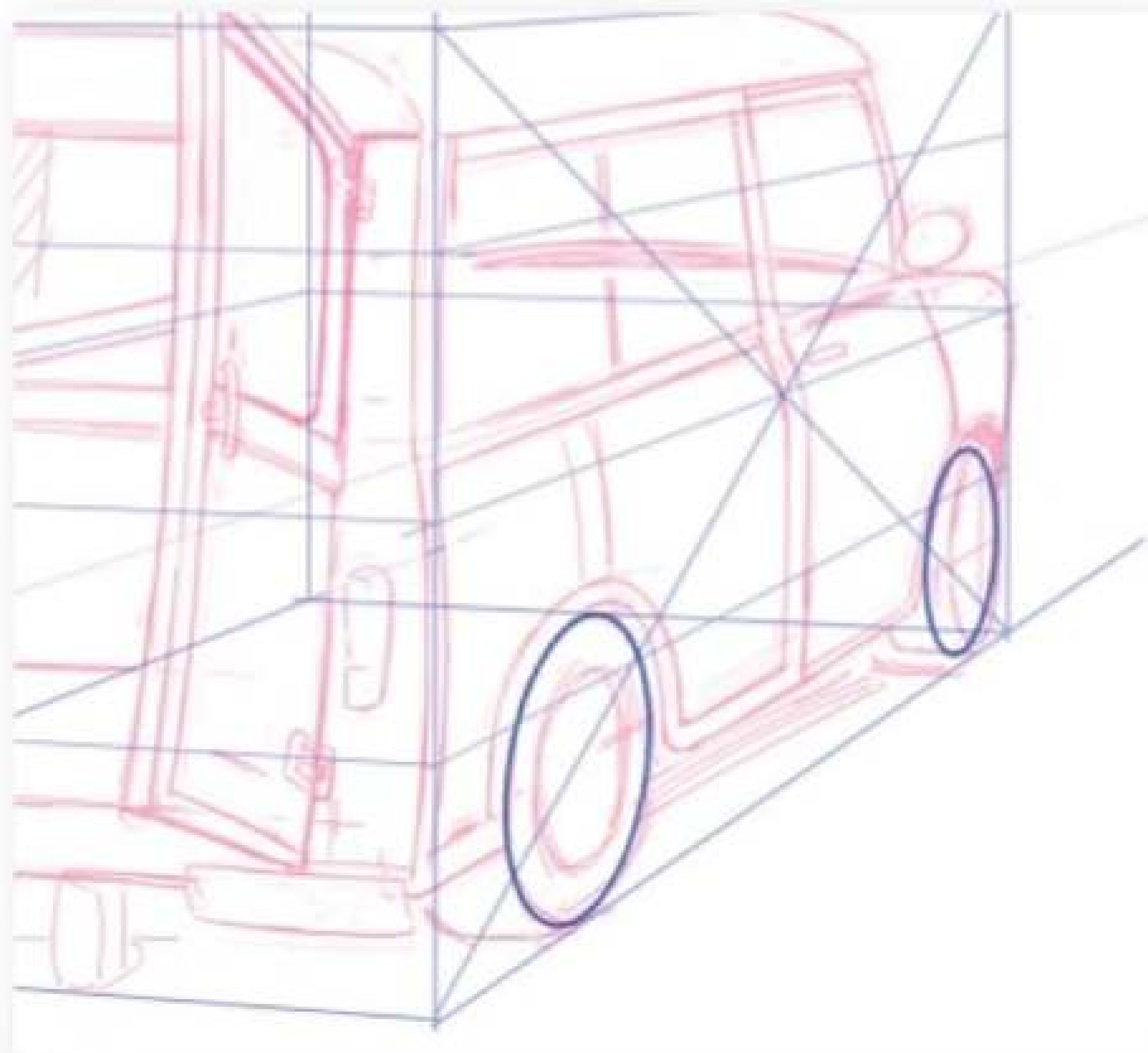
①「図形」ツールを選択しました



②「ツールセット」は「楕円(線)」を選択しました



⑤大まかにホイールの形をとりました



⑥ガイドとなる線を引きました

06

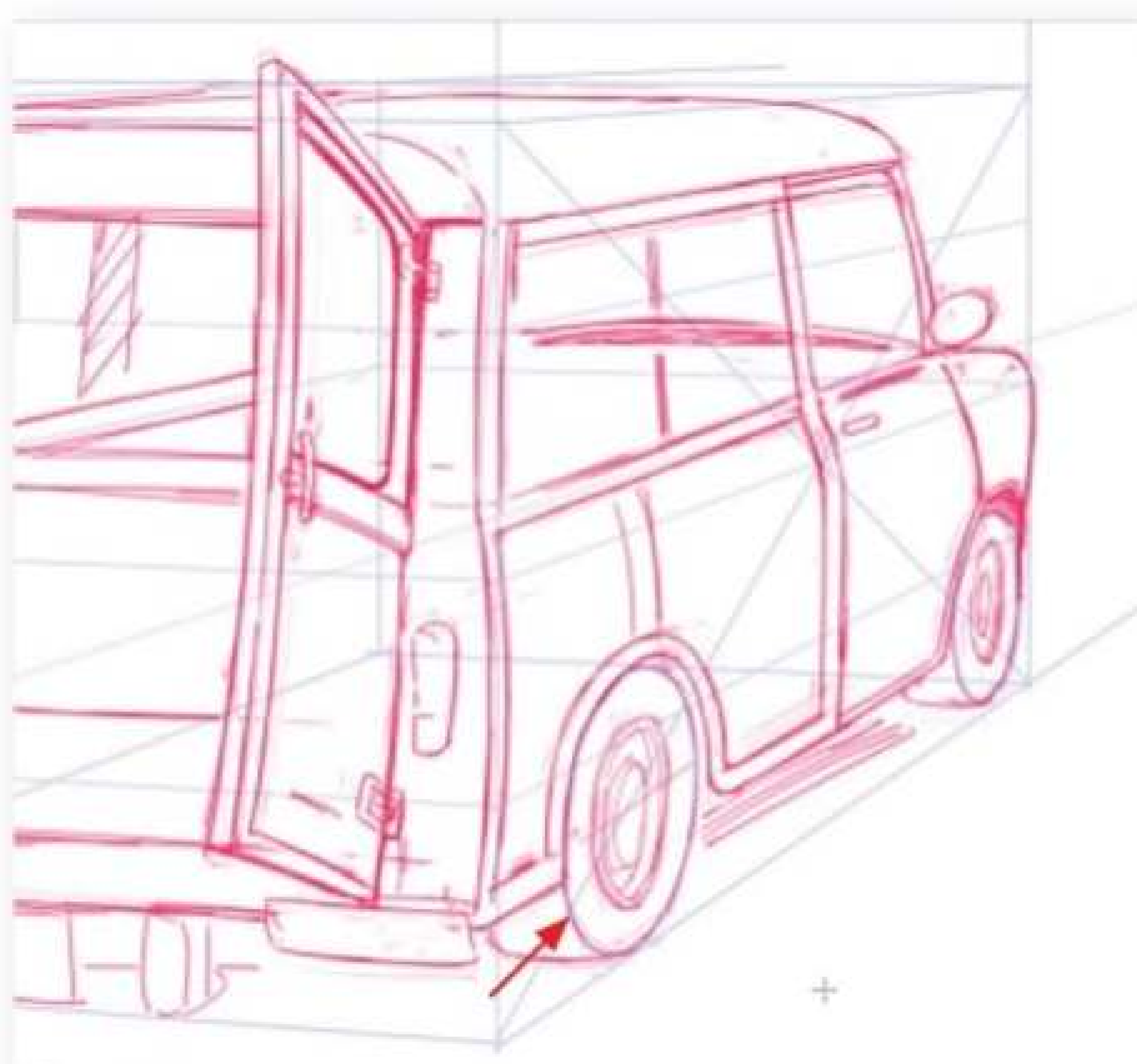
引いたホイールガイドを頼りに、「車」レイヤーのホイールの形を整えていきます。



①「鉛筆」ツールを選択し、「サイズ」は「8」に設定しました

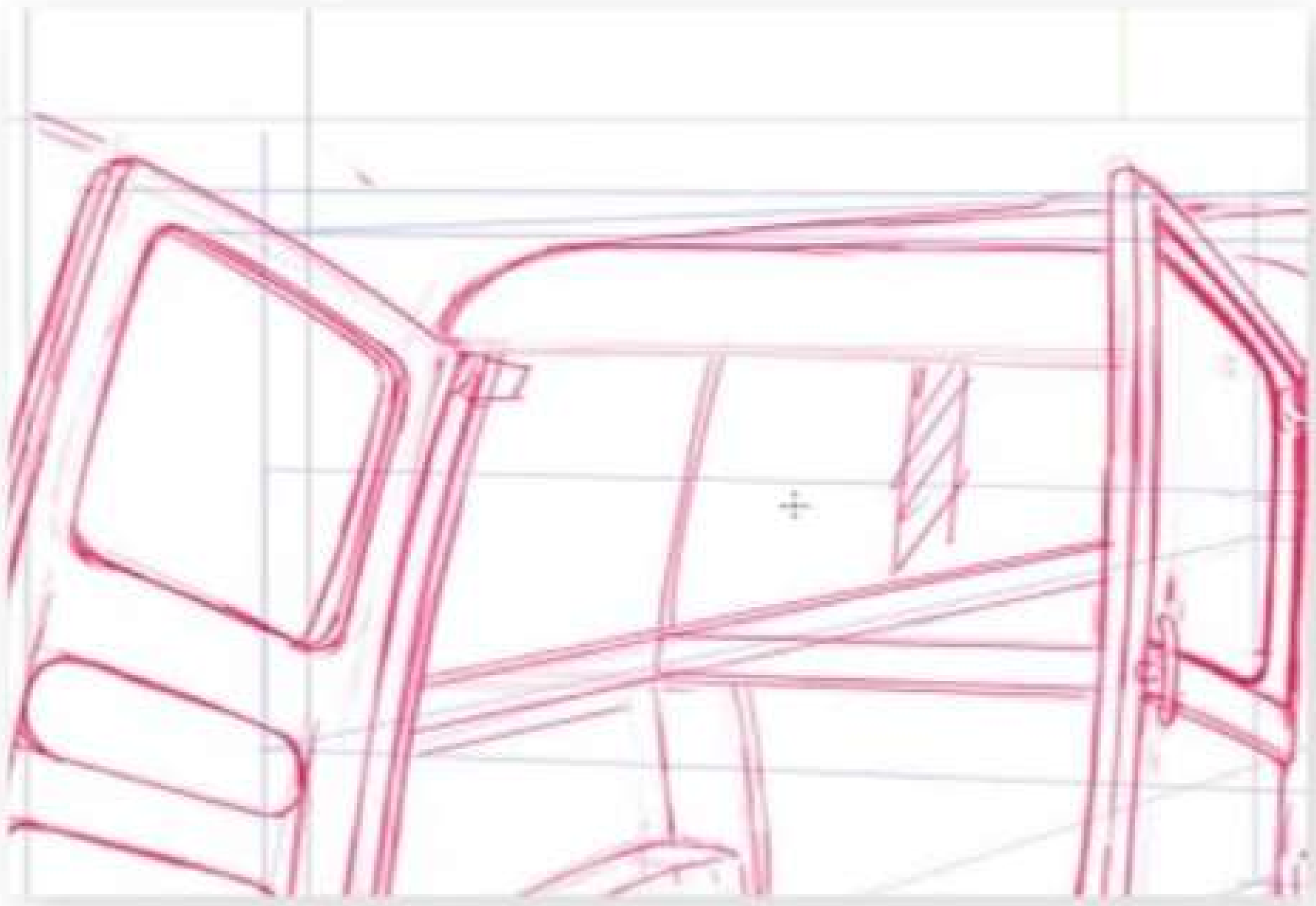


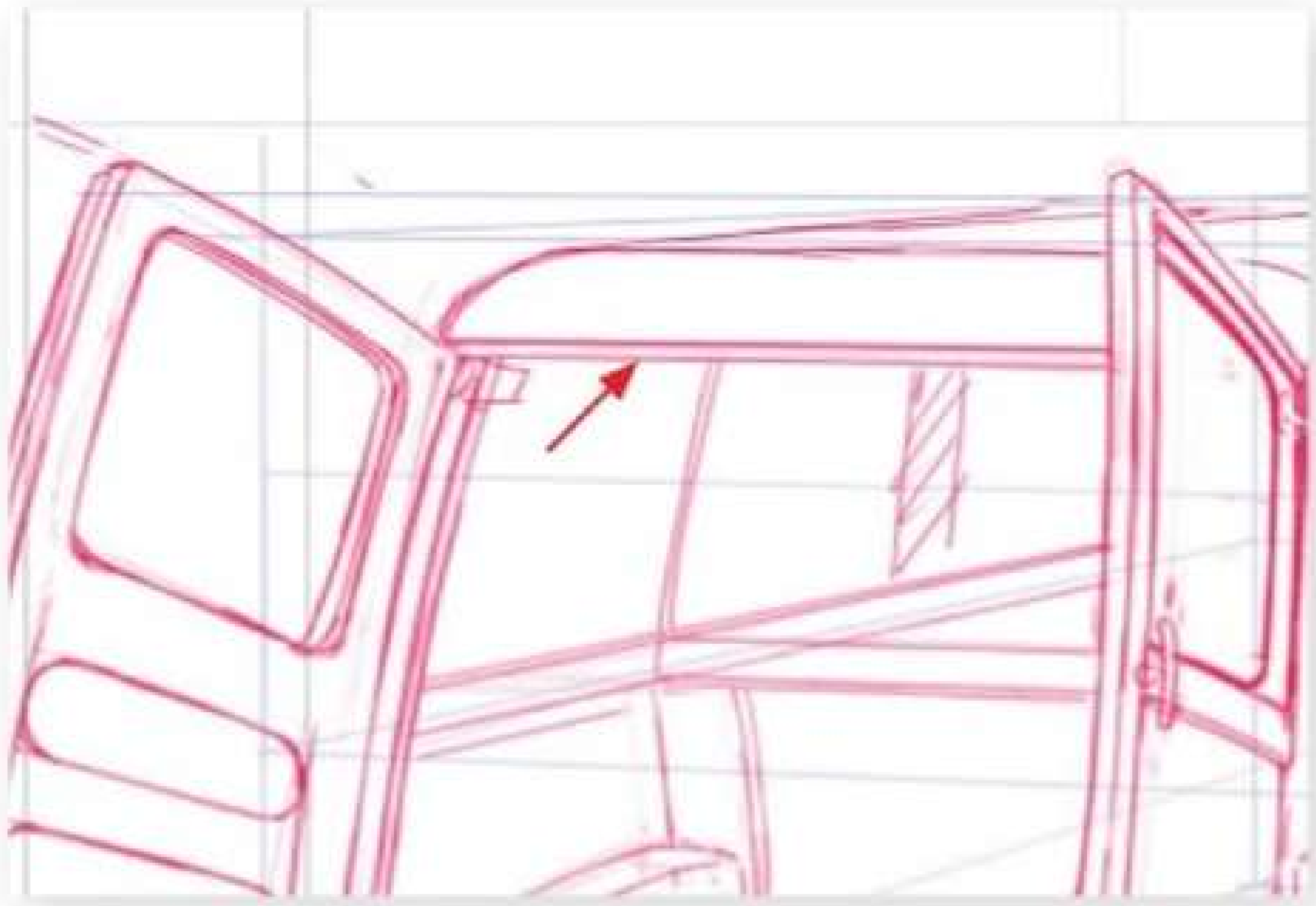
②「ツールセット」から「デッサン鉛筆」を選択しました



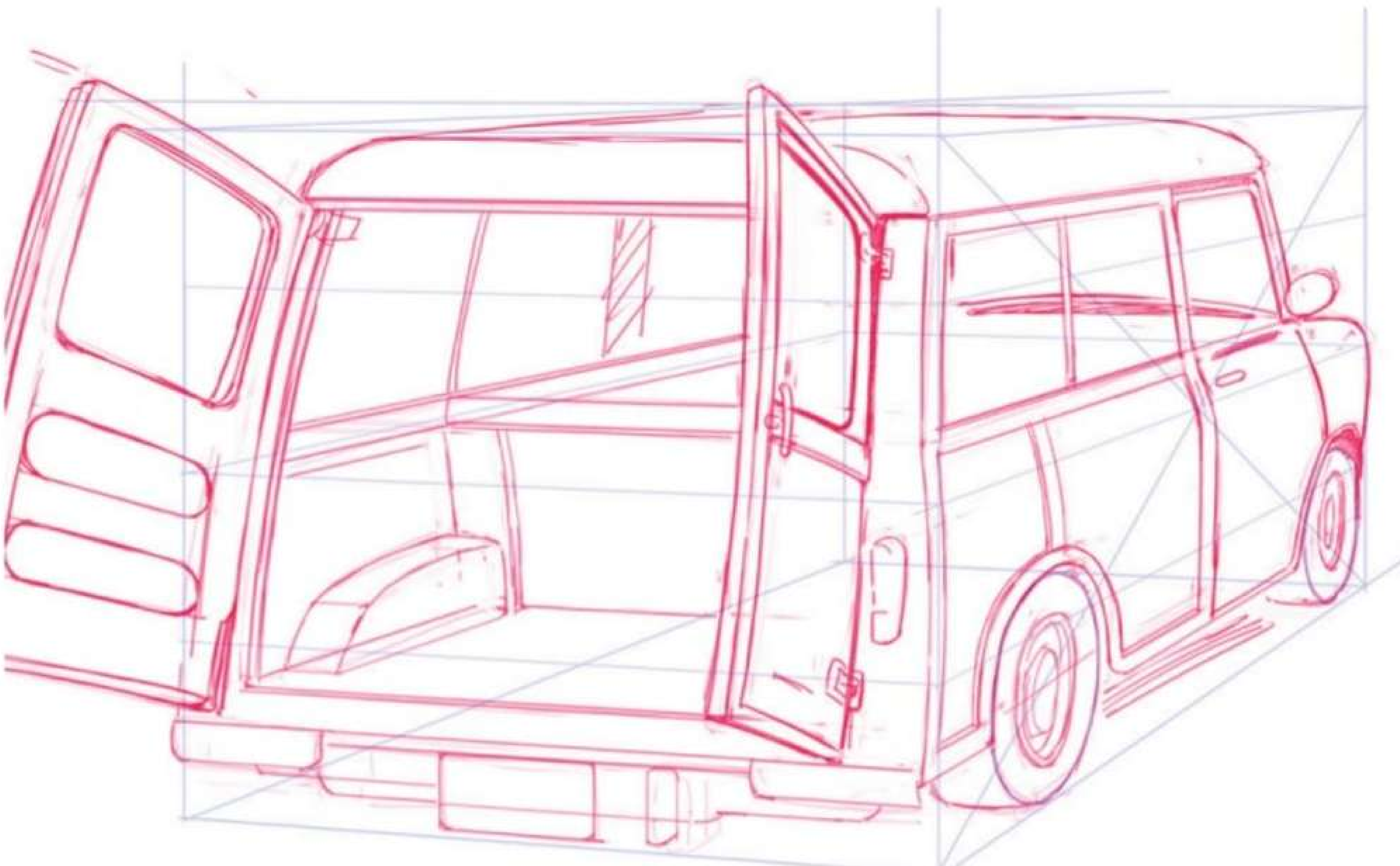
③「車」レイヤーのホイールを整えました

07 「車」レイヤーを「定規レイヤー1」にスナップを設定し、直線部分も「消しゴム」ツールで消しつつ直していきます。


①修正前の状態です


②定規にスナップさせて直線部分を描きました

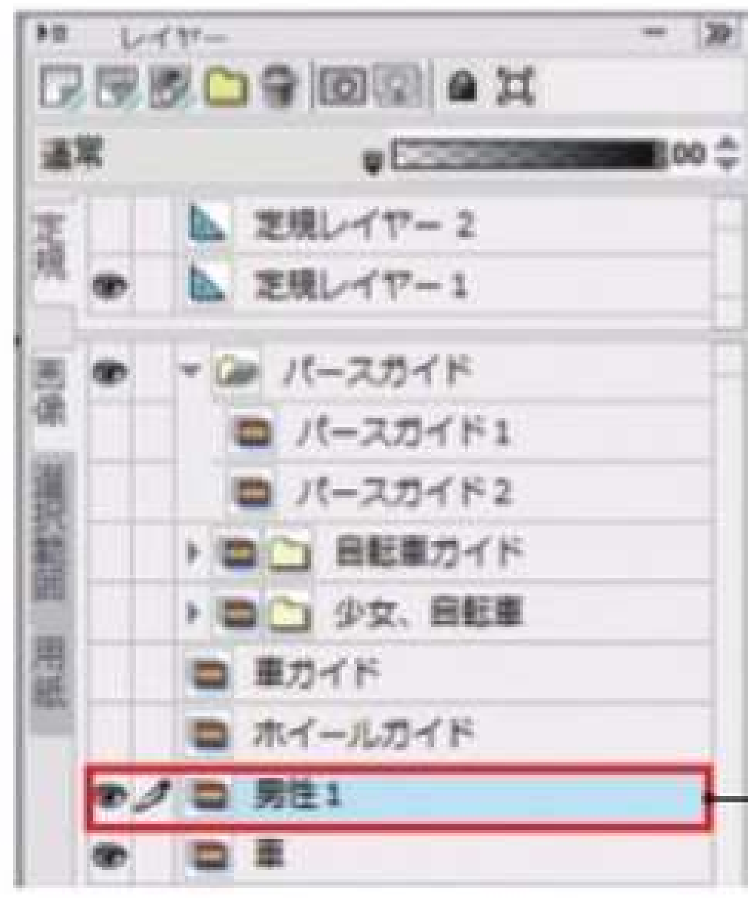
08 ここまで完成した状態です。



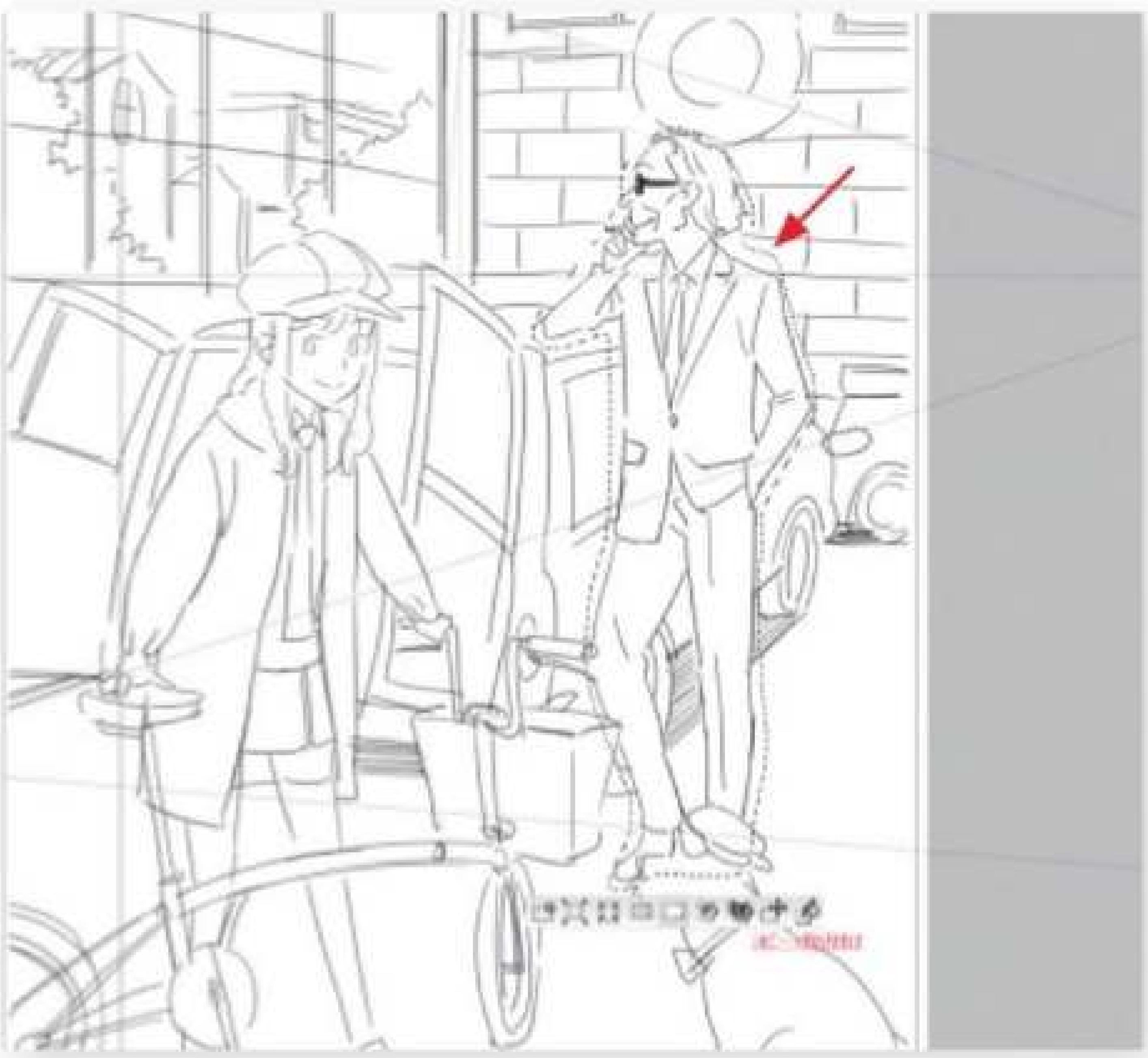
男性のラフを描く

01

車に続いて男性を描きます。「下書き」レイヤーの男性の部分を「投げなわ選択」ツールで囲み、コピー＆ペーストで複製します。



①「男性1」レイヤーを作成しました



②「下書き」レイヤーを選択し、男性を「投げなわ選択」ツールで選択して「男性1」レイヤーにコピーしました



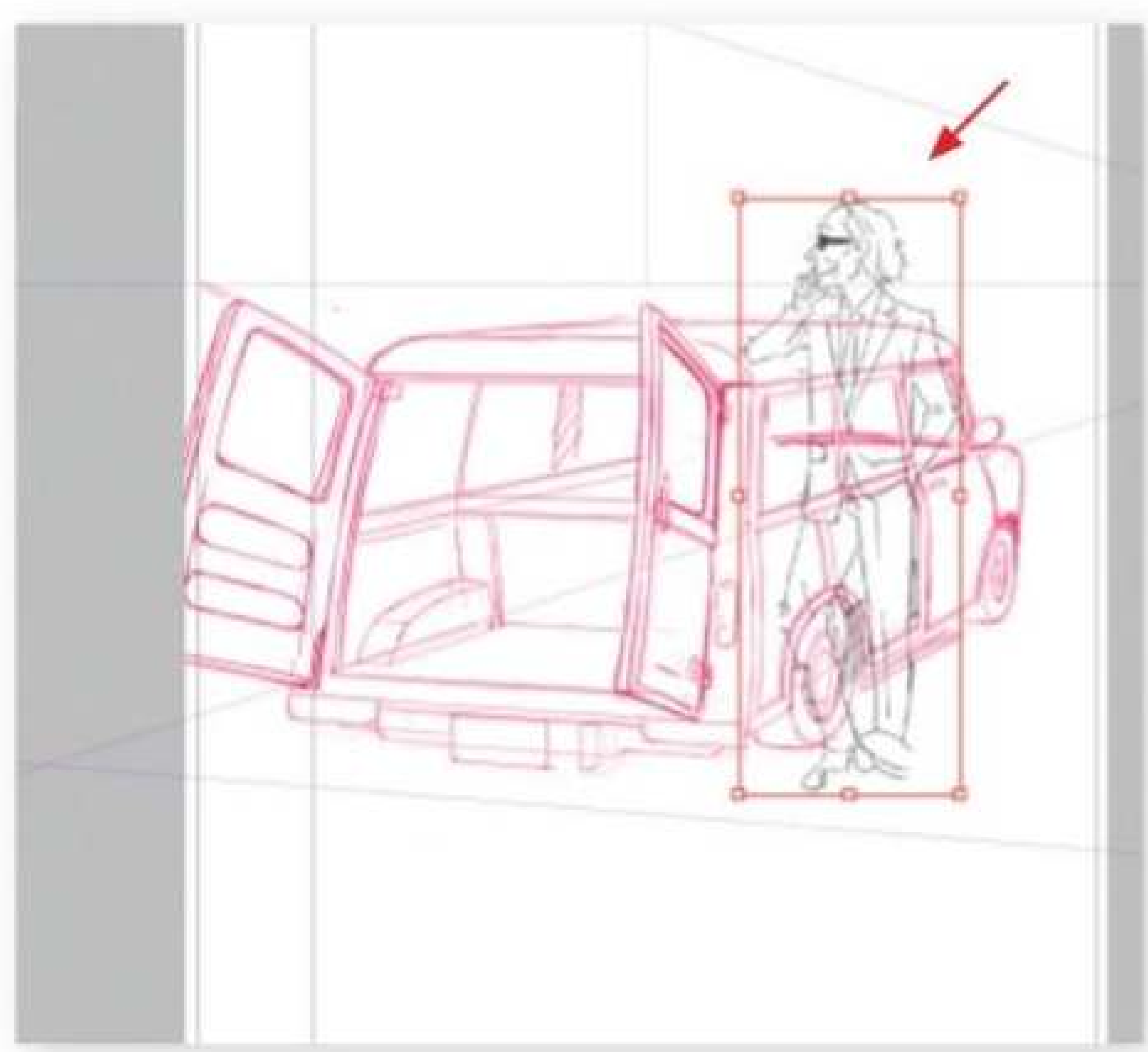
③「車」レイヤーと「男性1」レイヤーを表示しました

02

メインメニューの「編集」メニュー→「移動と変形」→「拡大・縮小」を選択して男性を「80%」に縮小し、位置も合わせました。



①「絶対値」を「80%」に設定しました



②男性を縮小し、位置を調節しました

03 「男性1」レイヤーと「車」レイヤーの「不透明度」を下げます。



②「男性1」と「車」レイヤーの「不透明度」を「30」に下げました

①「男性1」と「車」レイヤーを選択しました

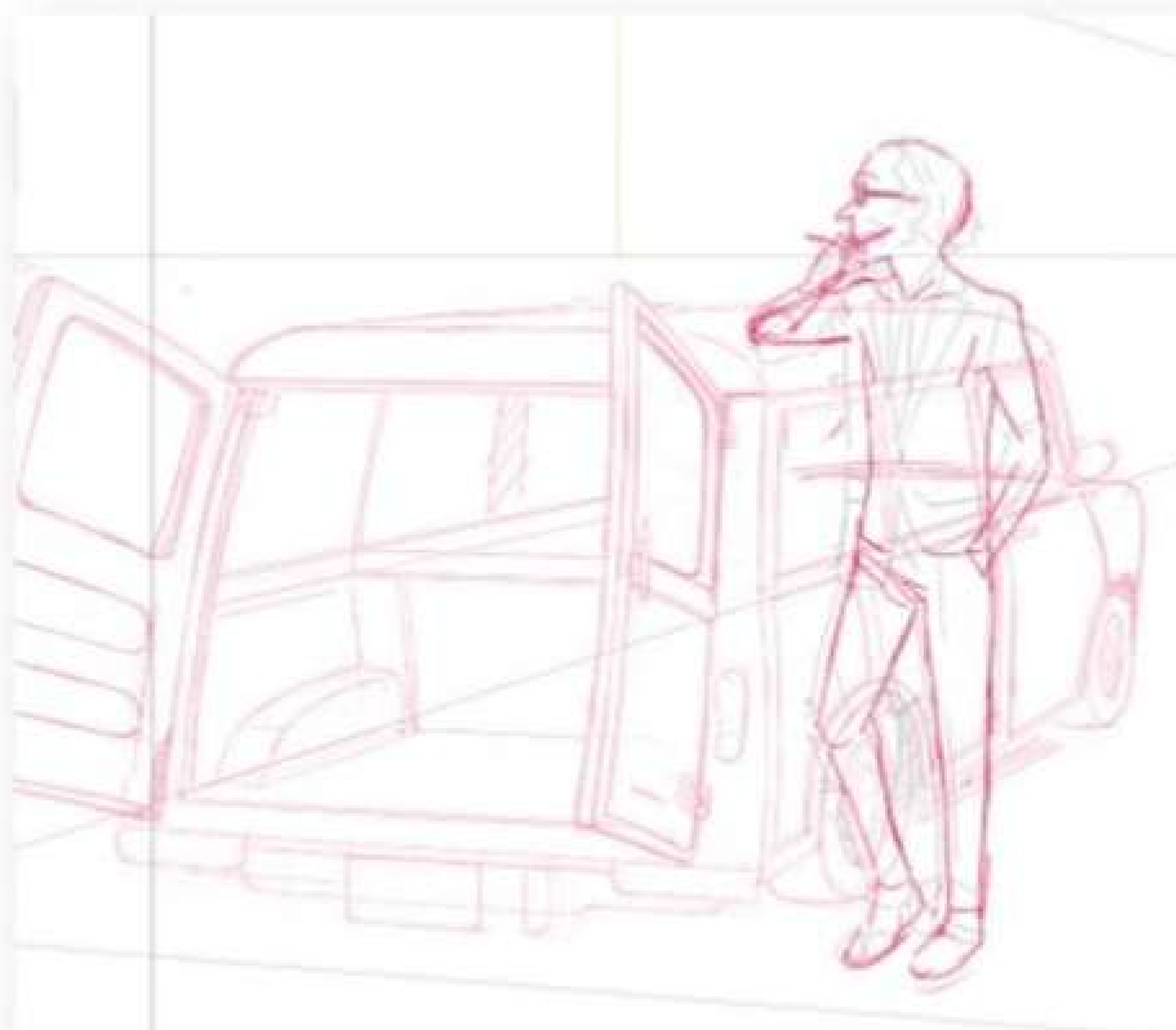


③「男性1」と「車」レイヤーが薄くなりました

04 「男性1」レイヤーの上に「男性2」レイヤーを作成し、赤線でざっくりとディテールを補正します。



①「男性2」レイヤーを作成しました



②「男性1」レイヤーを参考に、男性のディテールを補正しました

05 今までと同様に、どんどん形をとっていきます。



男性のディテールを詰めていきました

パースの修正

01 続いて犬を描きます。毛並みのもこもこ感を出すように描いていきます。



①車ガイド関係を「車ガイド」グループ、車や男性関係を「車、男性」グループにまとめました

②「犬」レイヤーを作成しました



③犬のディテールを詰めていきました

02 男性を縮小したせいで若干画面の奥がさびしい気がします。そこで車と男性のレイヤーを選択して「113%」に拡大します。しかし、その影響でパースがずれてしまいました。



①描画を拡大する前の状態です



②「移動と変形プロパティ」の「幅」と「高さ」の拡大率を「113%」に設定しました



③描画を「113%」拡大しました

03

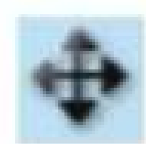
パースのズレを直すため、変形したレイヤーを移動させます。車と男性のレイヤーをすべて選択し、「車ガイド」以外をすべて非表示の状態にしたら、「車ガイド」を「パースガイド」に合わせるように「レイヤー移動」ツールで目測で移動させます。



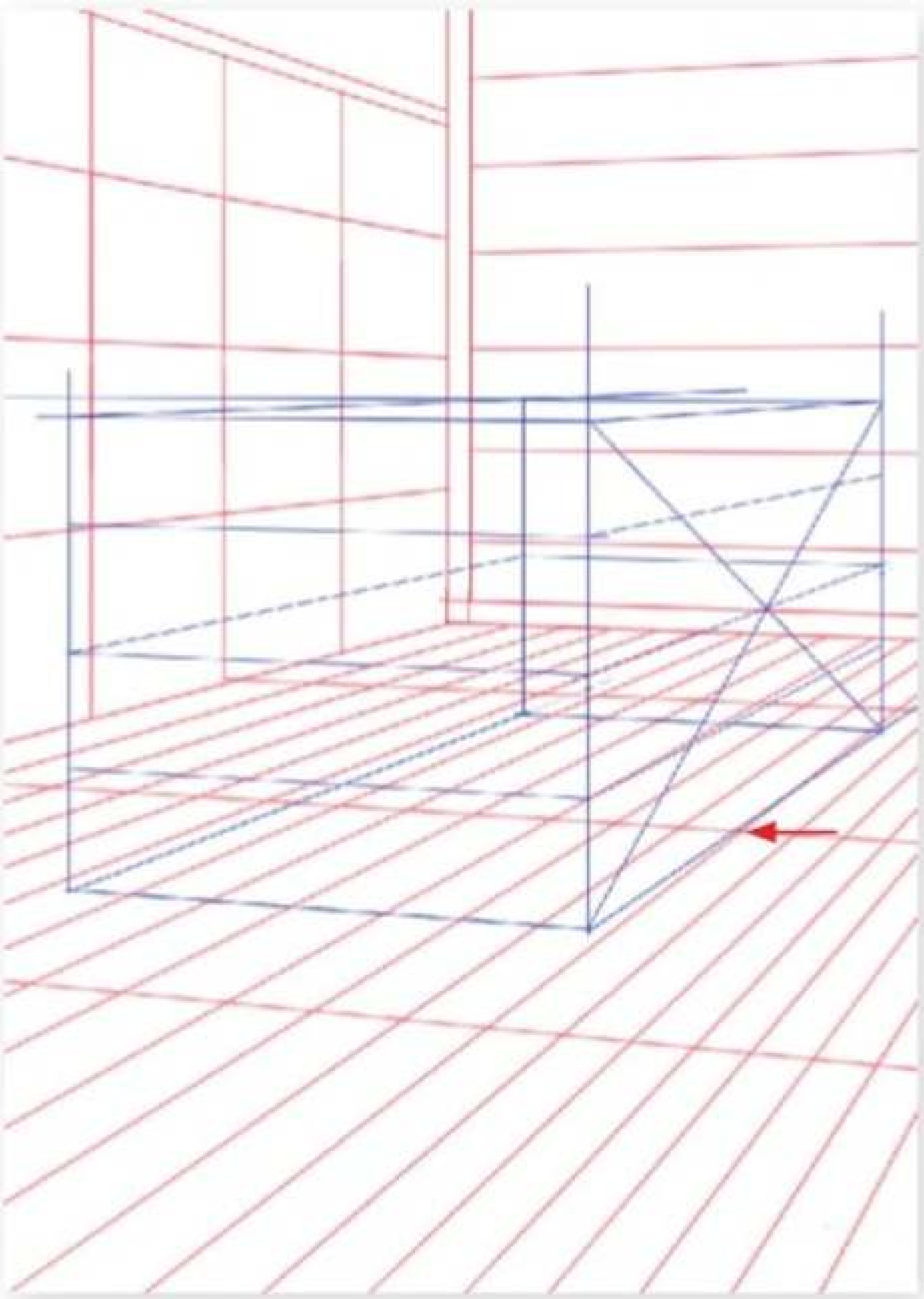
①「パースガイド1」レイヤーを表示しました

③「車ガイド」と「車、男性」グループを選択し、パースに合うようにまとめて移動します

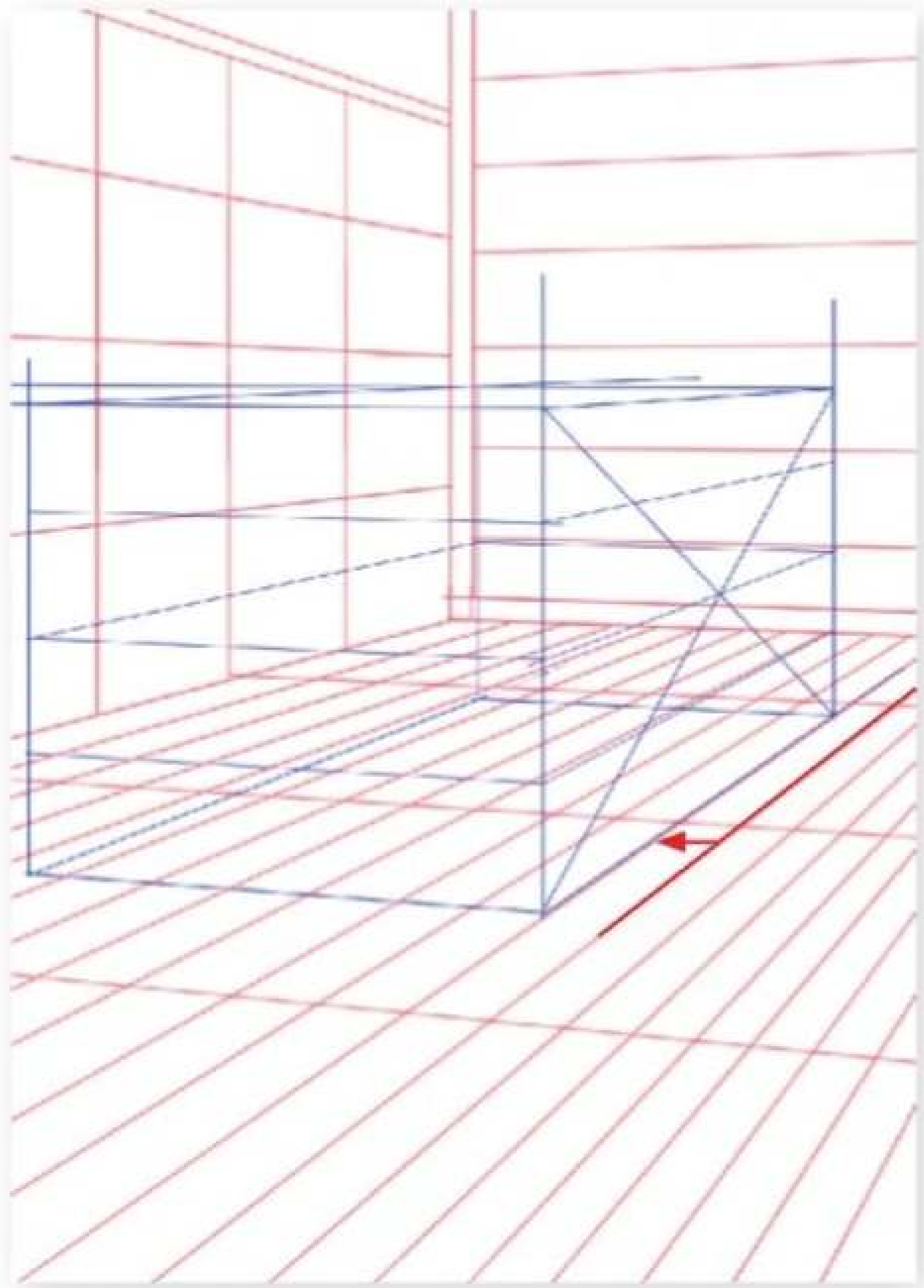
②「車ガイド」レイヤーを表示しました



④「移動」ツールを選択しました



⑤「パースガイド」に合わせる前の状態です



⑥左に少し移動して「車ガイド」を「パースガイド」に合わせました

04 これでひとまず前面のオブジェクトが描き終わりました。



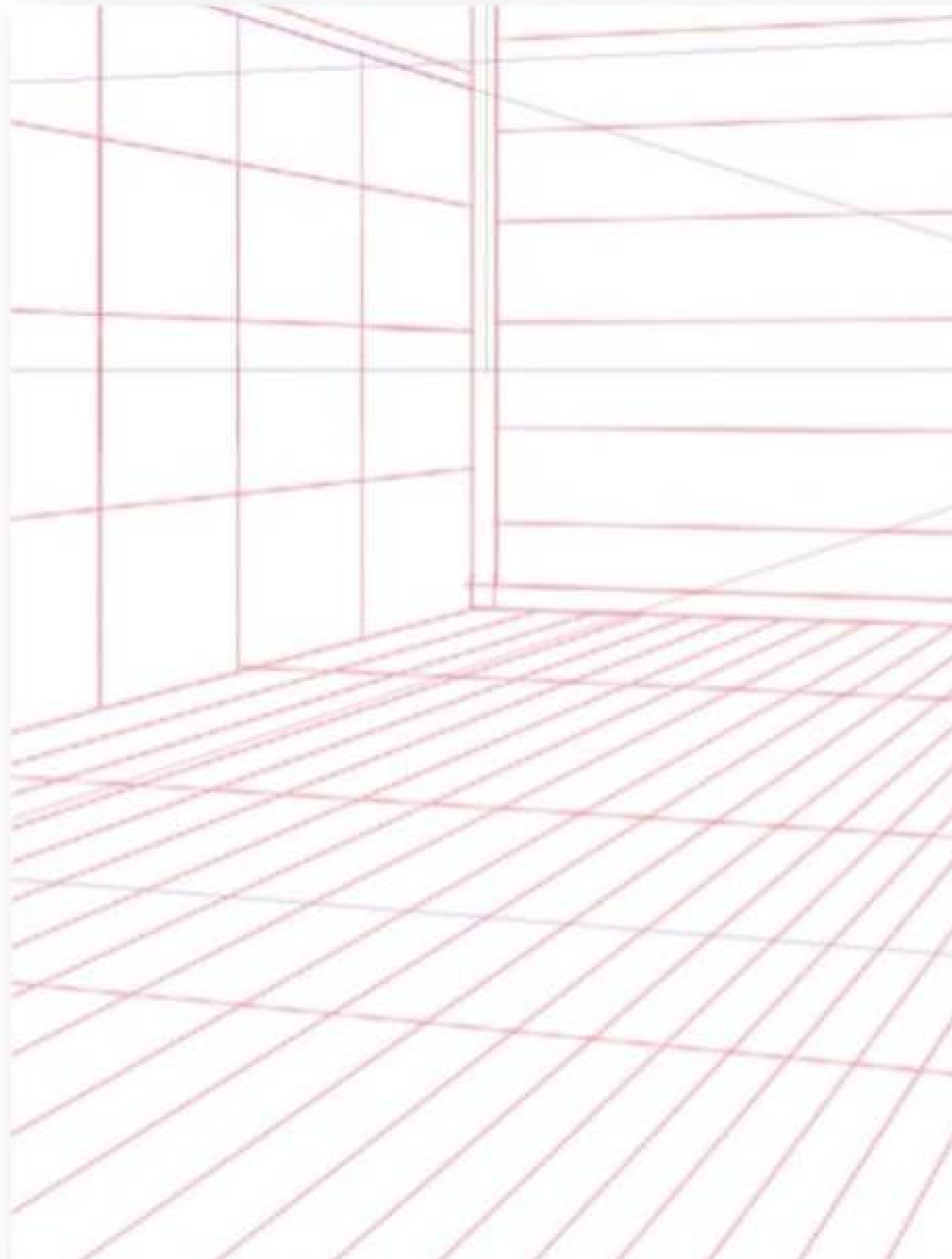
背景のラフを描く

01 続いて背景のラフを描きます。前面のキャラクターなどのオブジェクトはフォルダにまとめて非表示にし、新たに背景の詳細なラフを描き込むための「背景2」レイヤーを作成します。最初に作った「パースガイド1」を薄く表示し、それをガイドに「定規レイヤー」を使って背景を描いていきます。



①「パースガイド1」レイヤーを表示しました

②「背景2」レイヤーを作成しました

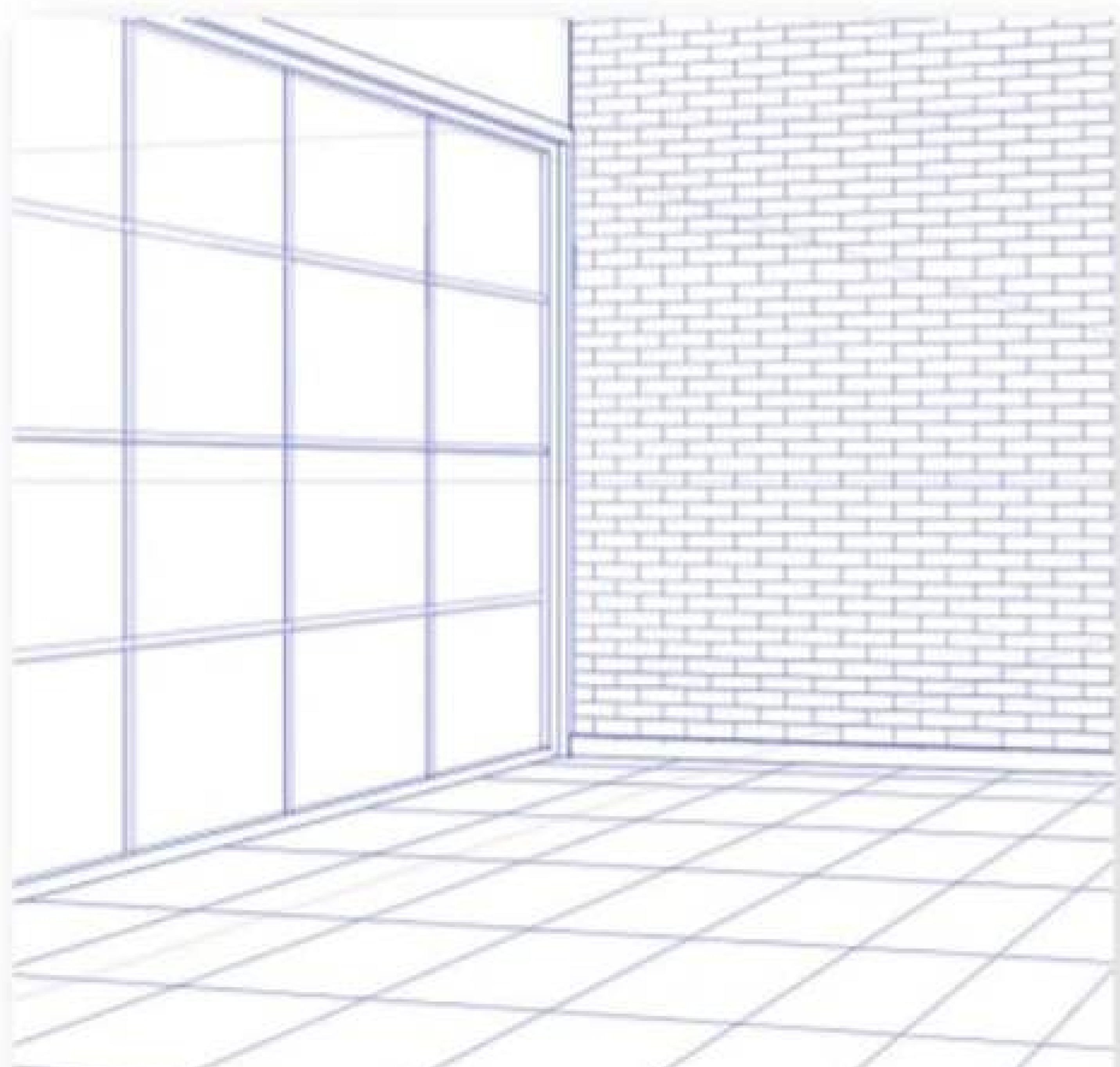


③「パースガイド1」レイヤーのみ表示されました

02 「背景2」レイヤーを選択し、まずはガレージの大枠と窓枠などを描きます。奥の壁のレンガは一列ごとに縦線の間隔を変えて描いていきます。これでひとまず背景のベースが出来上がりました。



①「背景2」レイヤーを選択した状態です



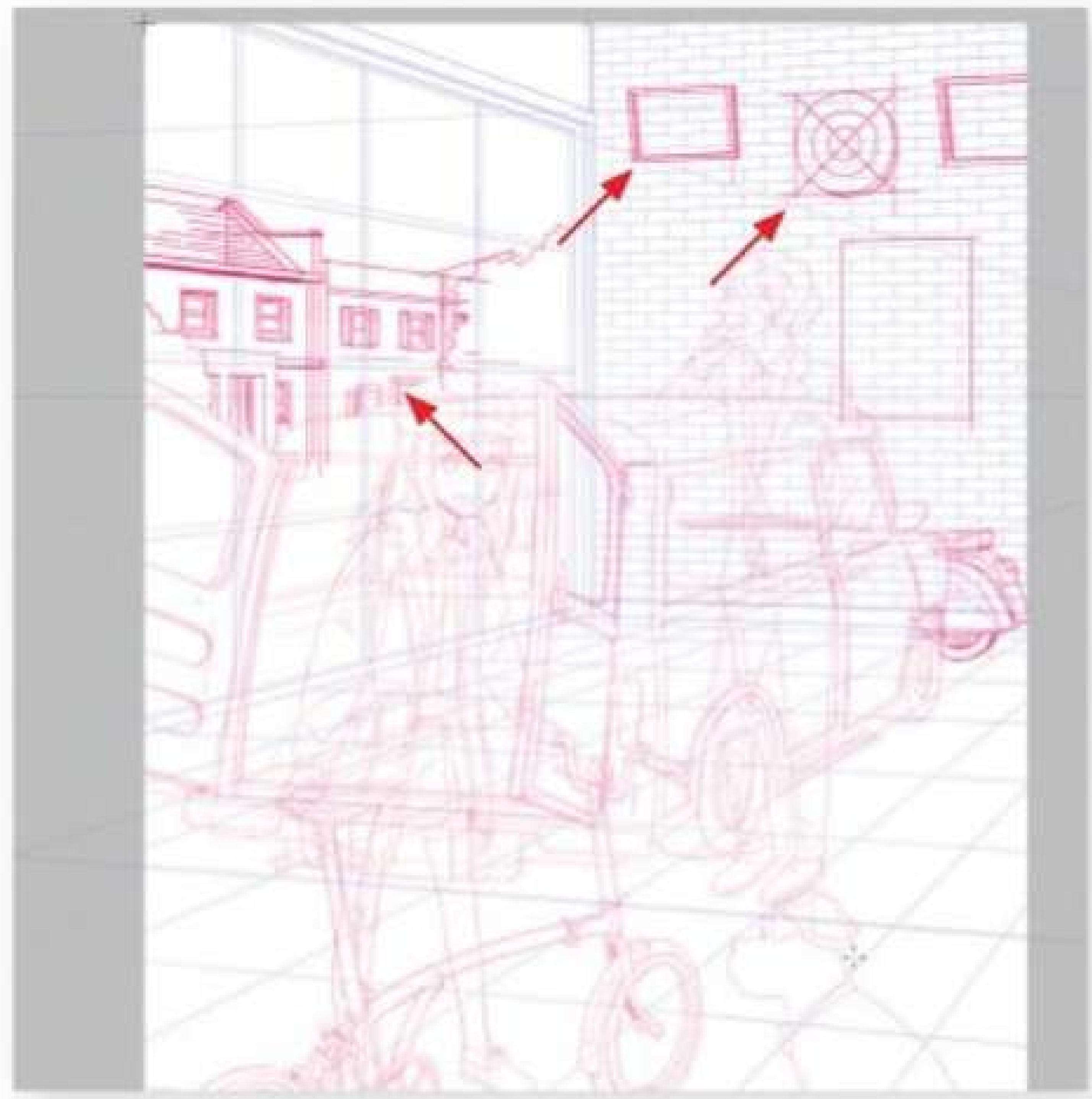
②「背景2」レイヤーにガレージや窓を描きました

03

「背景2」レイヤーの「不透明度」を下げて、上に「背景：オブジェクト」レイヤーを作成し、ガレージの小物や奥の風景などを描いていきます。



①「背景：オブジェクト」レイヤーを作成しました



②小物や背景を描きます。オブジェクトや人物とかぶるところまで描く必要はありません

04

ポスターの中などもしっかり描きます。ひとまずこれで下書きがすべて出来上がりました。続いてペン入れ作業に入ります。



TECHNIQUE

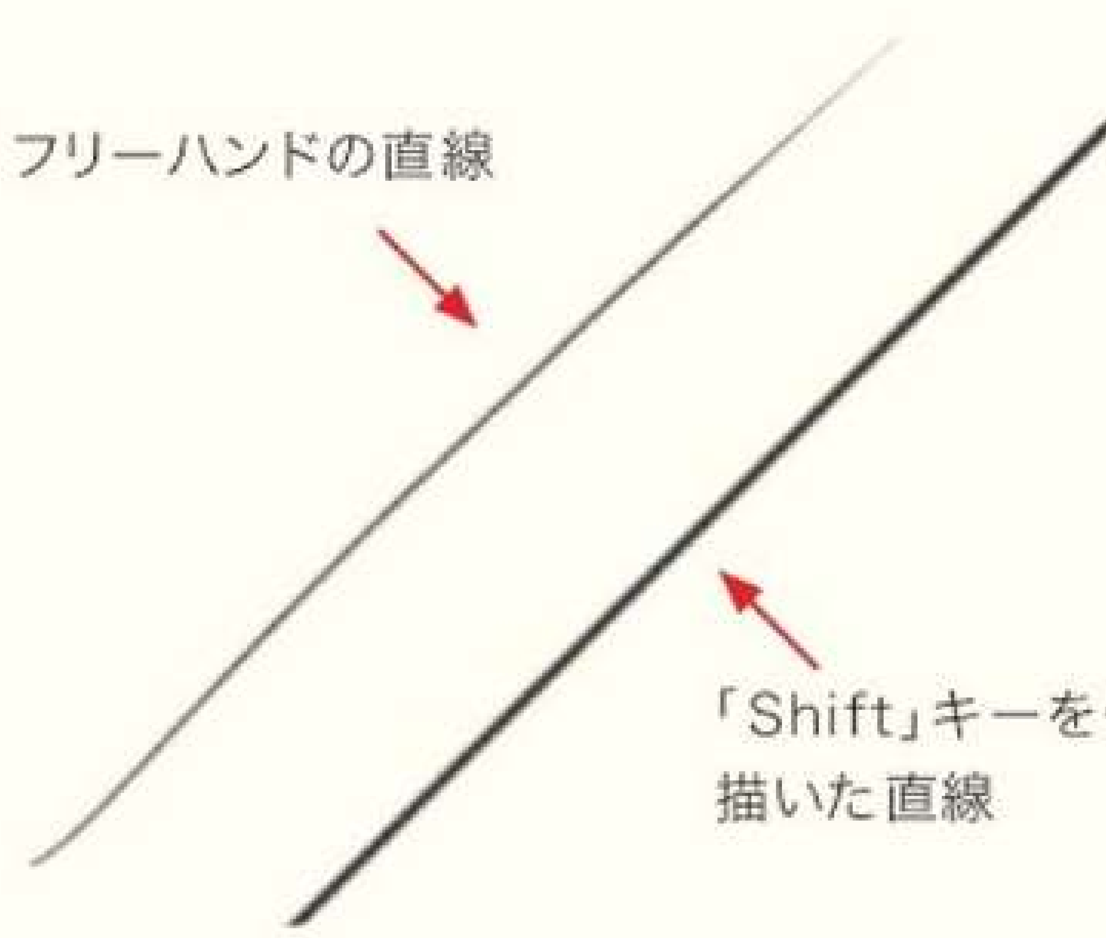
ペン入れ用ブラシの作成

ペン入れの前にペン入れ用のブラシを作成します。普段使っているのは「鉛筆」ツールの「デッサン鉛筆」です。この「デッサン鉛筆」を入り抜き（線の描きはじめと描きおわりのこと）がうまく表現できるように「ブラシサイズ」と「不透明度」を「ペンの筆圧」に依存するようにして、最小サイズは小さめにします。「不透明度」も同様に最小値を6割程度にします。「ブラシの間隔」は「固定」、「値」は「1」でかまいません。「手ブレ補正」や「入り抜き」はすべて「最小値」、あるいは「off」にします。





直線を引くときに注意があります。「Shift」キーを押しながらポイントをクリックして引いた直線は、常にブラシの最大サイズの太さになります。「Shift」キーで直線を引くときは一時的にブラシサイズを下げるか、別のブラシを用意しましょう。



少女のペン入れ

01 ここからはペン入れです。ここまでのファイルはいったん保存します。作業を軽くするためにいらないレイヤーなどは捨てておきましょう。



レイヤーを整理しました

02 まずは少女と自転車からペン入れをしていきます。新たにペン入れ用の「ペン・少女、自転車」レイヤーを作成します。下書きで作成した「少女」と「自転車」のレイヤーを表示し、「不透明度」を下げます。



①「ペン・少女、自転車」レイヤーを作成しました

②下書きの「自転車」レイヤーと「少女」レイヤーを表示し「不透明度」を下げました

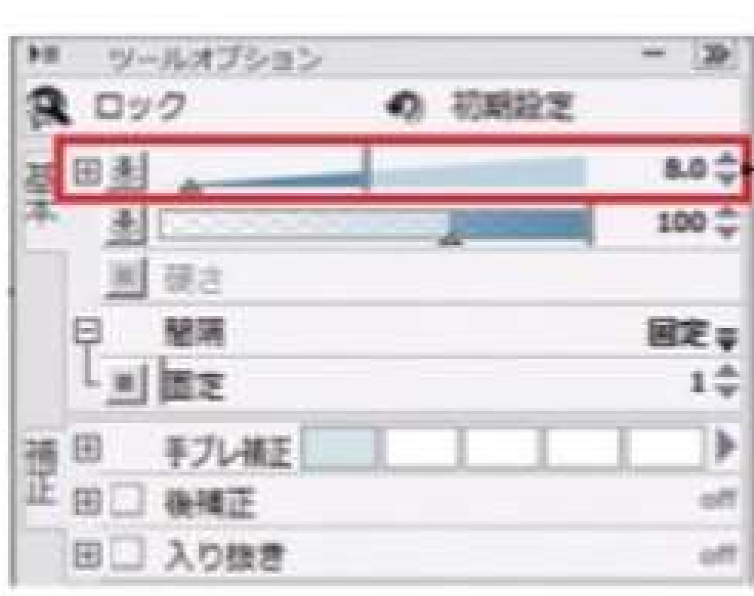


③少女と自転車の描画が薄く表示されました

03 まずは一番楽しい顔のパーツからペン入れをしていきます。ブラシの「サイズ」は「8」に設定します。以降はこのブラシを使用していきます。



①「デッサン鉛筆」を選択しました

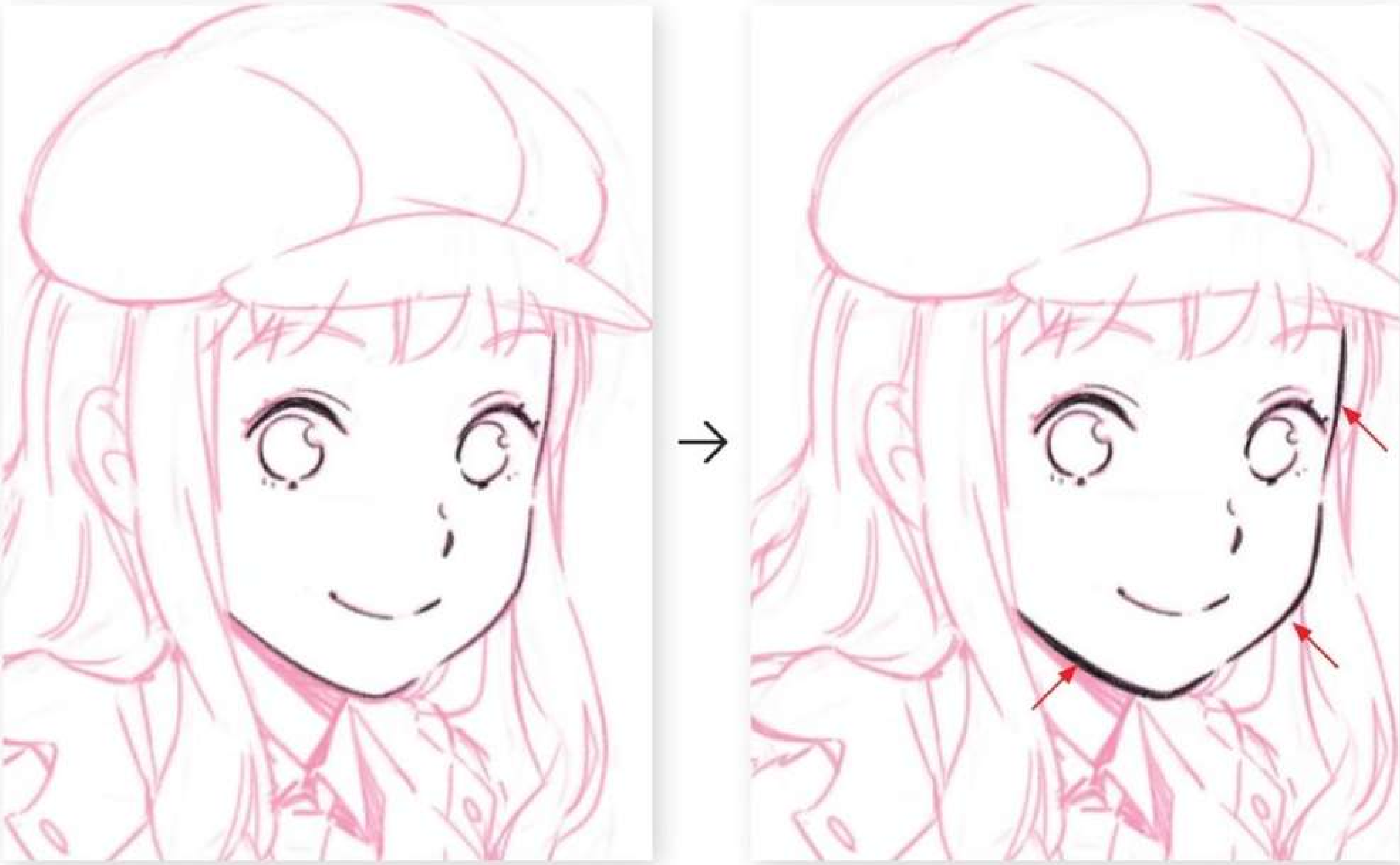


②「サイズ」は「8」に設定しました

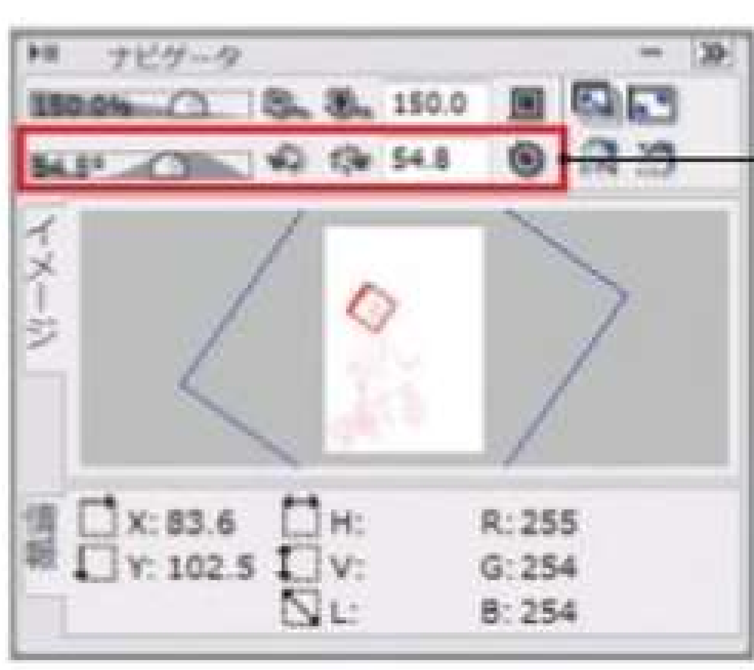


③目や鼻、口の輪郭からペン入れをはじめました

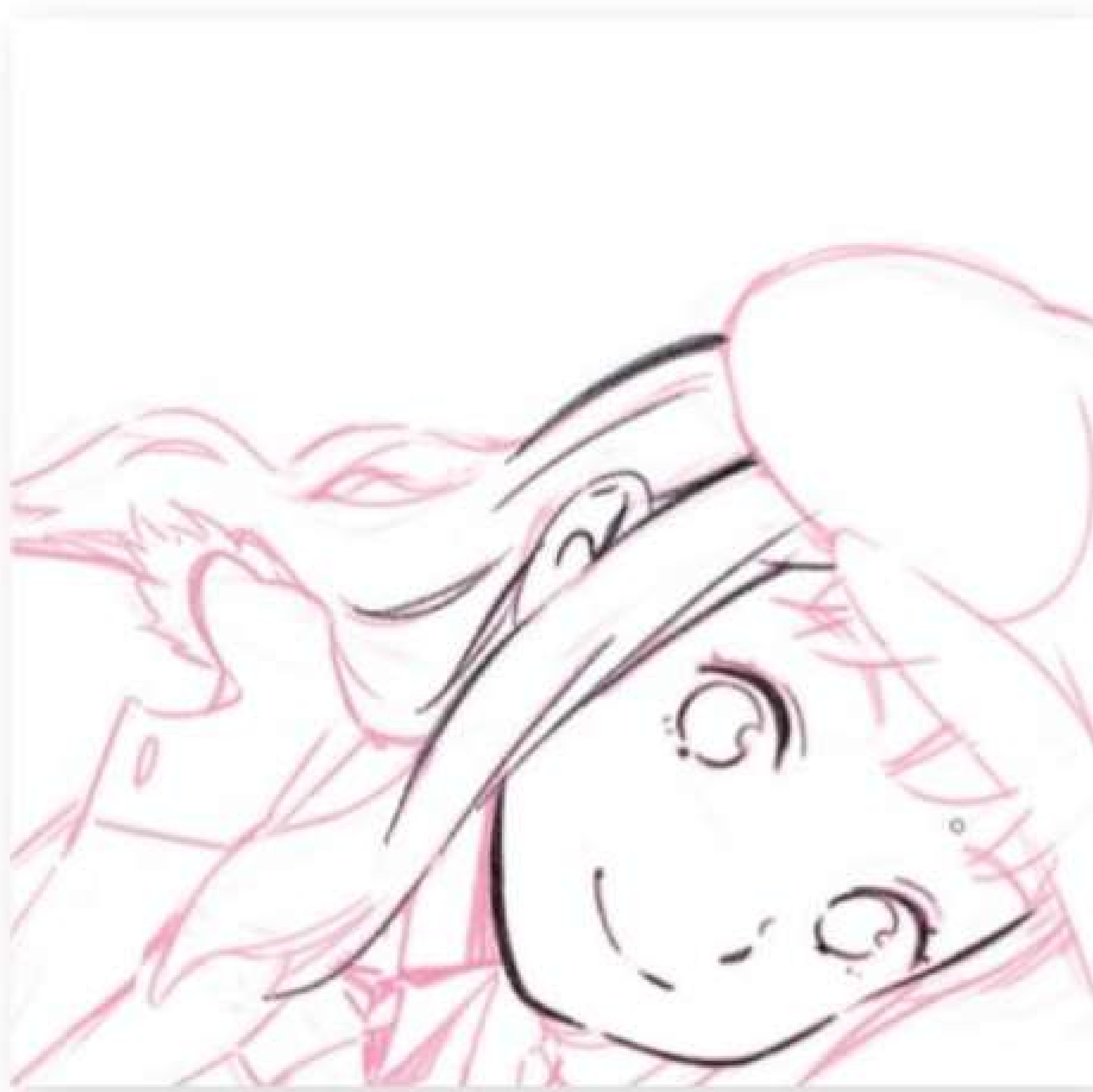
04 輪郭部分は何度もストロークを重ねて濃く太い輪郭線を描いていきます。



05 髪の毛などの曲線をきれいに描きたいときはキャンバスを回転させて、自分の得意な角度で描いていきます。



①「指定角度」を「54.8」に設定しました



②キャンバスを回転させて、ペン入れを進めました

06 ときどき下書きの「少女」レイヤーを非表示にして、ペン入れ画像を確認します。ペン入れをしながら下書きのときにはなかった線も追加していきます。



「自転車」レイヤーと「少女」レイヤーを非表示にしました

07 ここからは画像を左右反転してキャラクターを左向きにして、作業を進めます。



①「左右反転」ボタンをクリックしました



②キャンバスの左右が反転しました

08

うまくきれいな線が引けなかったところは「消しゴム」ツールでザックリと消して、新たな線を描きます。



①「消しゴム」ツールの「硬め」を選択し、「サイズ」は「25」に設定しました



③「デッサン鉛筆」を選択し、「サイズ」は「8」に設定しました



②描き直したいところを「消しゴム」ツールで消しました



④「デッサン鉛筆」で線を描き直しました

09

何度もストロークを重ねて太く描いた輪郭線とは対照的に、服のシワなどは一本の線で入り抜きをきれいに表現していきます。



10 長い曲線のような一回のストロークで上手く描けない部分は、何度もストロークをつないで描いていきます。



11 本来自転車で隠れる部分もかまわずペン入れしていきます。



12

キャラクターを描くのに自転車の線画が邪魔な時は、非表示にして作業をしていきます。

デッサン鉛筆 ①「デッサン鉛筆」を選択し、「サイズ」は「6」に設定しました


②描画前の状態です

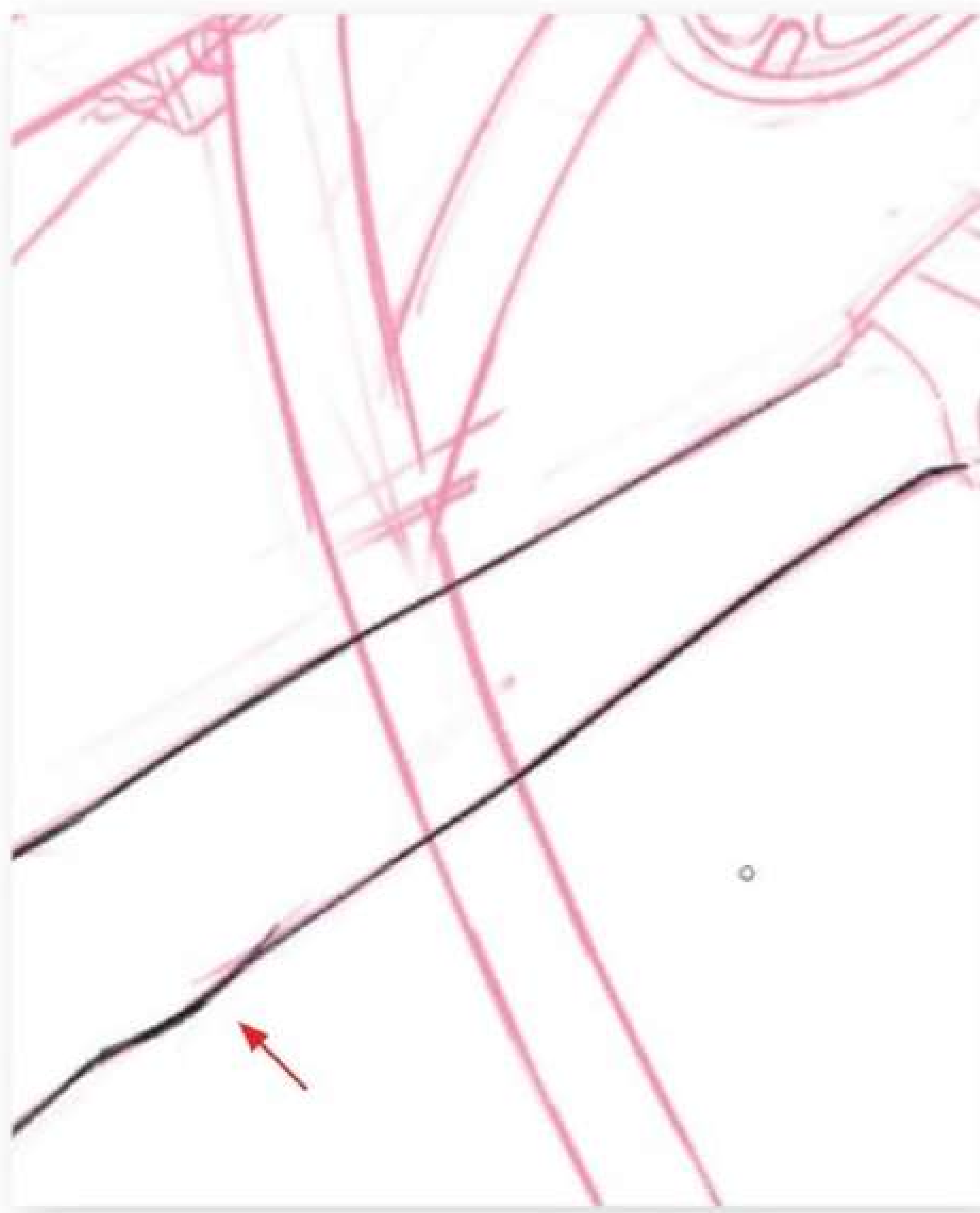

③自転車のラフレイヤーを消しました


④手を描きました

13

毎回一番気を使うのは、ふくらはぎの微妙な凹凸を描くときです。気に入った線が引けるまで何度もやり直します。

デッサン鉛筆 ①「デッサン鉛筆」を選択し、「サイズ」は「8」に設定しました


②キャンバスを回転させて角度を調節し、何度も描き直しました

14 靴ひもなどは後で上から描き足すので、ここでは描きません。



15 ひとまずキャラクターが描き上がりました。続いて自転車です。



自転車のペン入れ

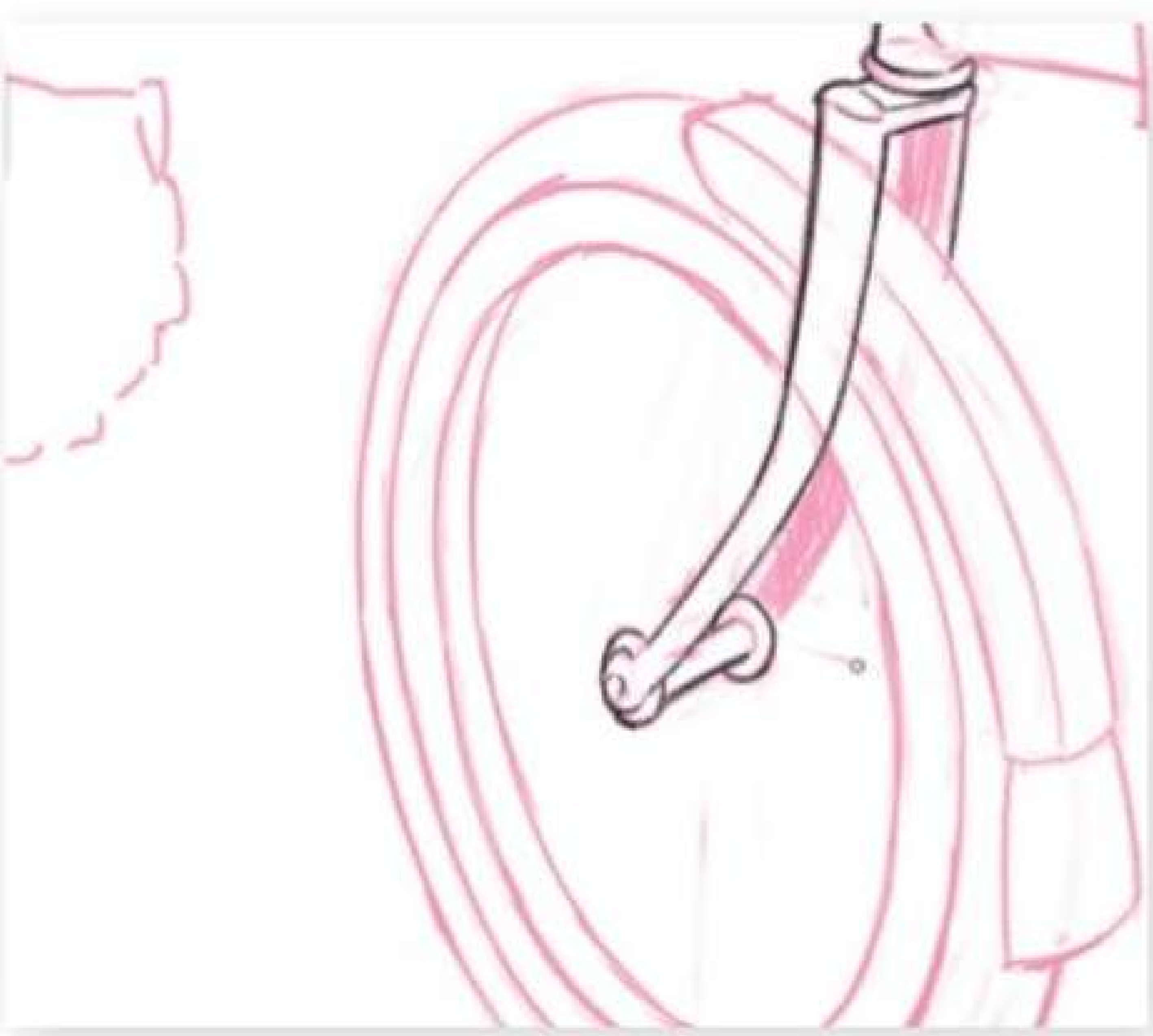
01

少女を描いていたのと同じレイヤーにかまわず描いていきます。キャラクターを描くときと同じように、線に強弱をつけながら生き物を描くように描いていきます。

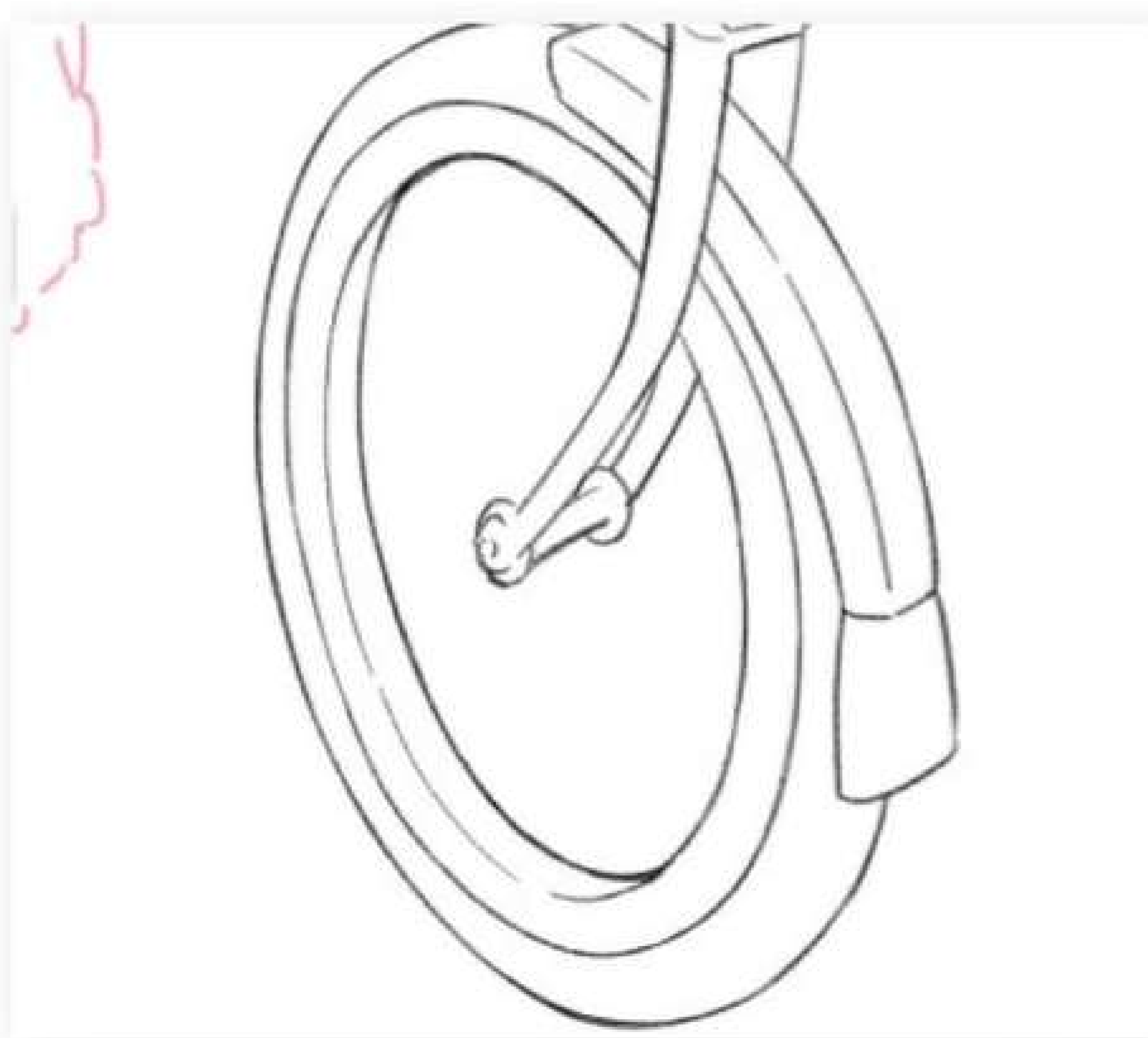


02

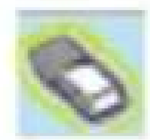
ホイールを描くときはフリーハンドで描いていきます。定規機能を使って描くこともできますが、時間の節約やストロークの修練にもなりますので、何度も画面を回転させてはフリーハンドで描いていきます。スポークはここではまだ描きません。



→

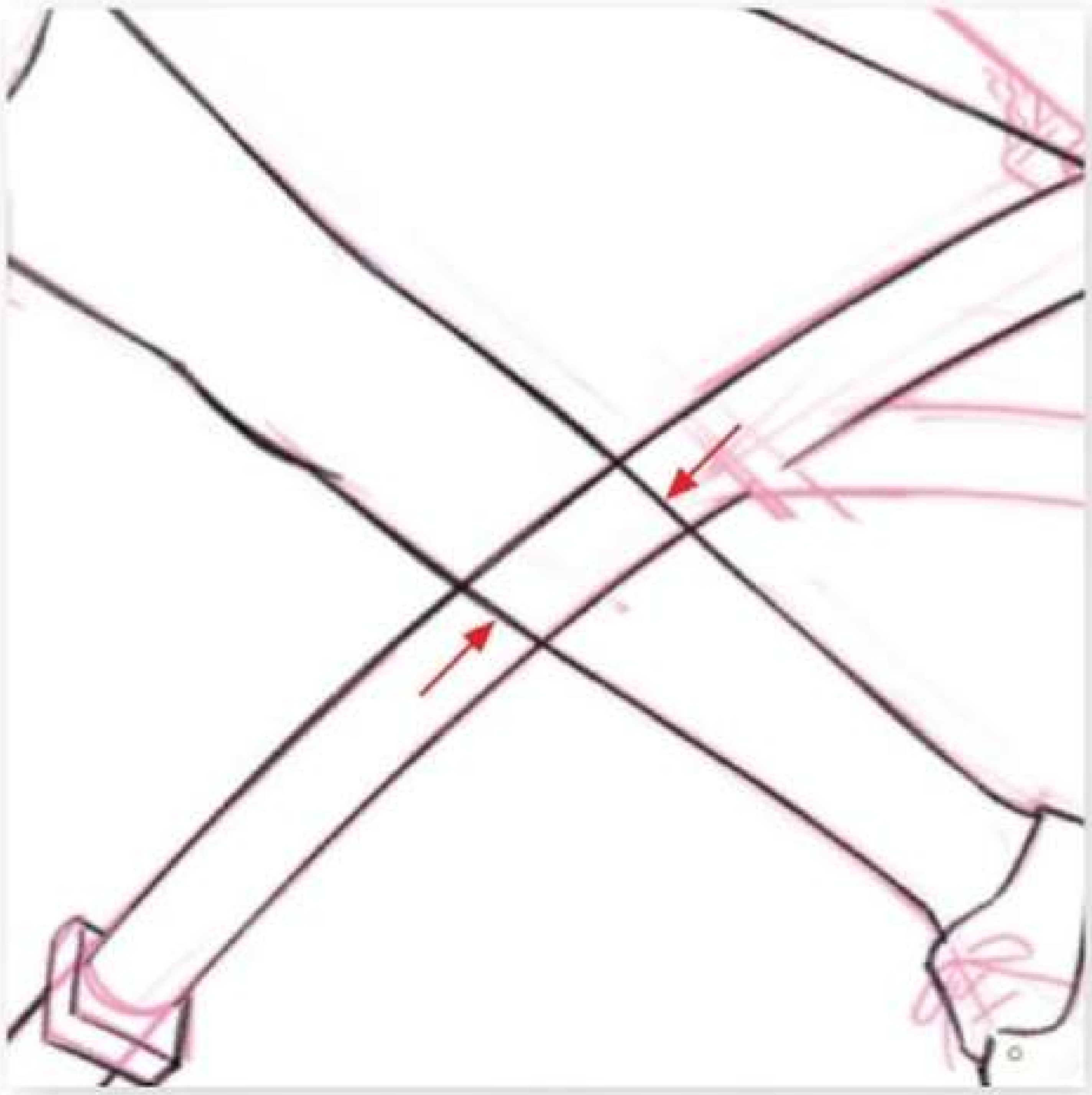


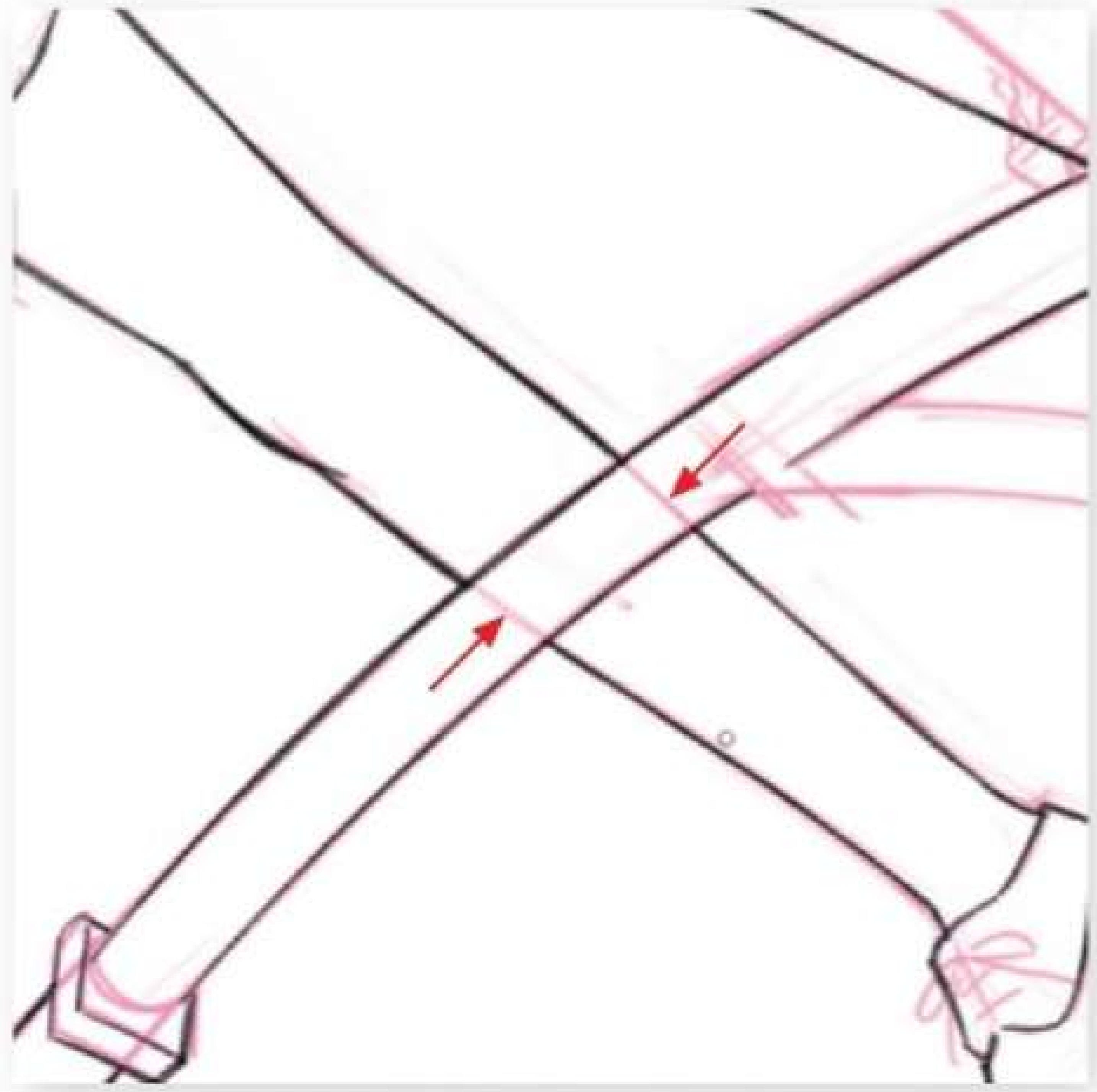
03 フレームと少女がかぶってしまっている部分は、線を描いた後に「消しゴム」ツールで少女の足を消します。


①「消しゴム」ツールを選択しました



②「ツールセット」から「硬め」を選択しました


③少女の足はフレームと重なりますが、そのまま描きました


④手前のフレームと重なる線を「消しゴム」ツールで消しました

04 サドルからシートピラー、ボトムブラケットにかけてはだいぶ少女とかぶっている面積が多く、修正の面倒な部分が多いので先に少女の線を消します。


①描画前の状態です


②先に少女と重なる部分を消しました


③サドルを描きました

05

棒状の形をしたシートピラーは直線機能を使って描きます。ブラシの「サイズ」を「4」まで下げて、「Shift」キーを押しながら線を結びたいポイントをクリックします。

デッサン鉛筆

①「デッサン鉛筆」を選択し、「サイズ」は「4」に設定しました



②描画前の状態です



③終点を「Shift」キーを押しながらクリックをして直線を引きました

06

線を描いたら、ブラシの「サイズ」を「8」に戻し、少女とシートピラーの開きすぎてしまった部分を修正します。

デッサン鉛筆

①「デッサン鉛筆」を選択し、「サイズ」は「8」に設定しました

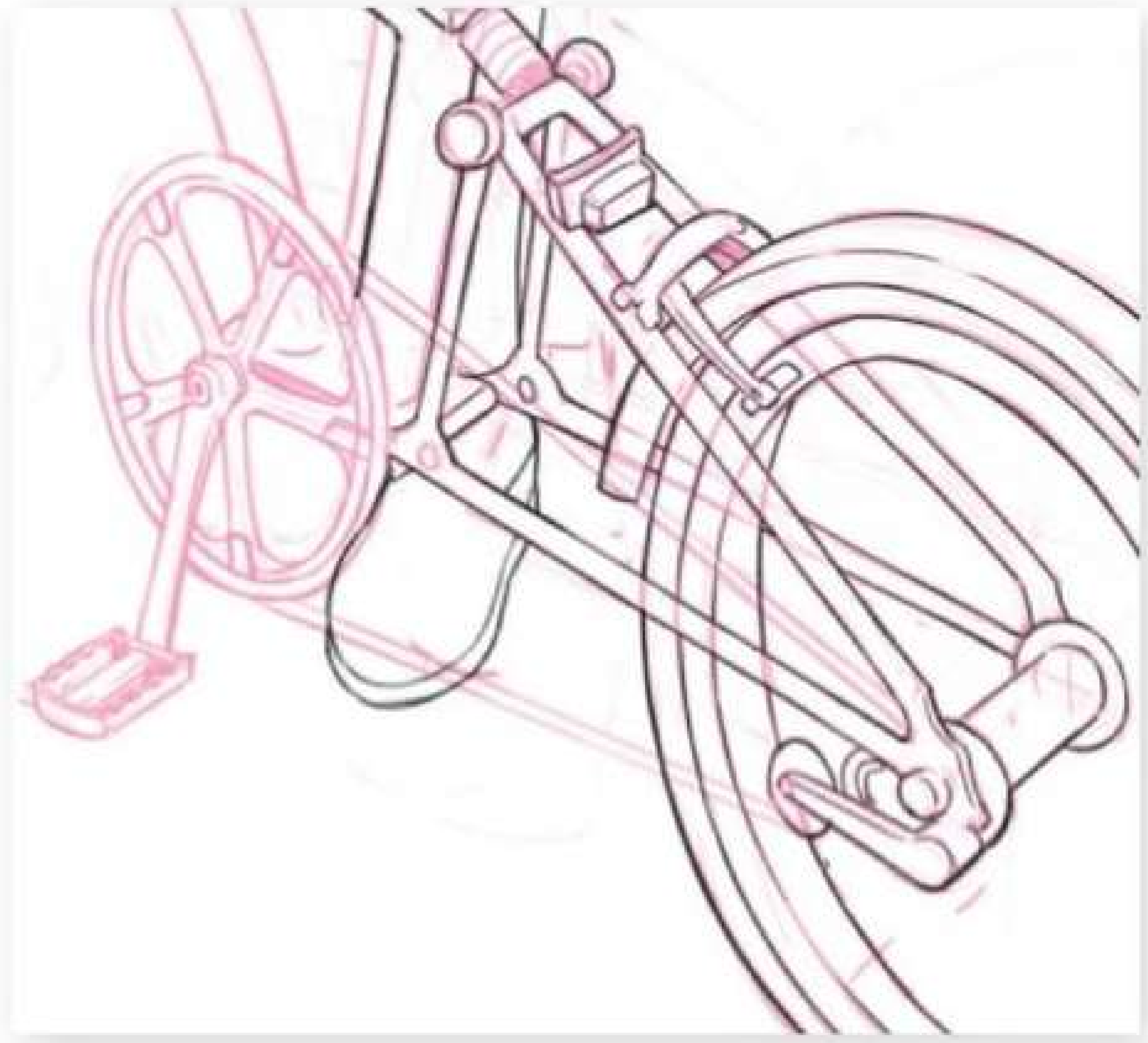


②描画前の状態です



③ブラシを太くして開いているところを修正しました

07 この調子でがんがん描き進めます。スポーク同様、チェーンは後回しにします。



08 ここまで完成した状態です。



車輪のペン入れ

01 先に作ったスポークの下書きと先ほどペン入れをした少女と自転車のレイヤーを表示して、「不透明度」を下げます。スポークをペン入れするため新規レイヤーの「ペン・スポーク1」を作成します。



③「ペン・スポーク1」レイヤーを作成しました

②「ペン・少女、自転車」レイヤーの「不透明度」を「40」に下げました

①「スポーク」レイヤーを表示しました

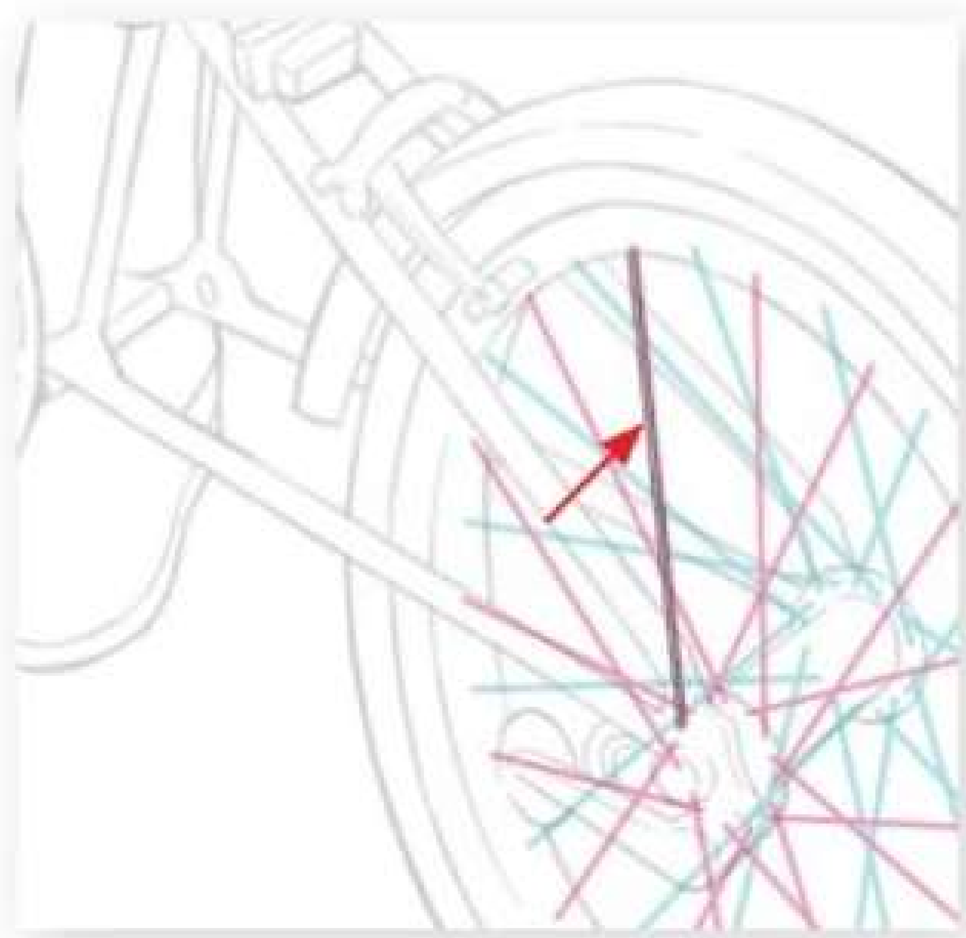


④スポークの下書きが薄くなりました

02 まずは手前側のスポークから描きます。ブラシの「サイズ」を「3.5」に設定して、ガイドのスポークの一本の線の両端を囲むように直線を引きます。ホイールやフレームにかぶってしまってもかまいません。

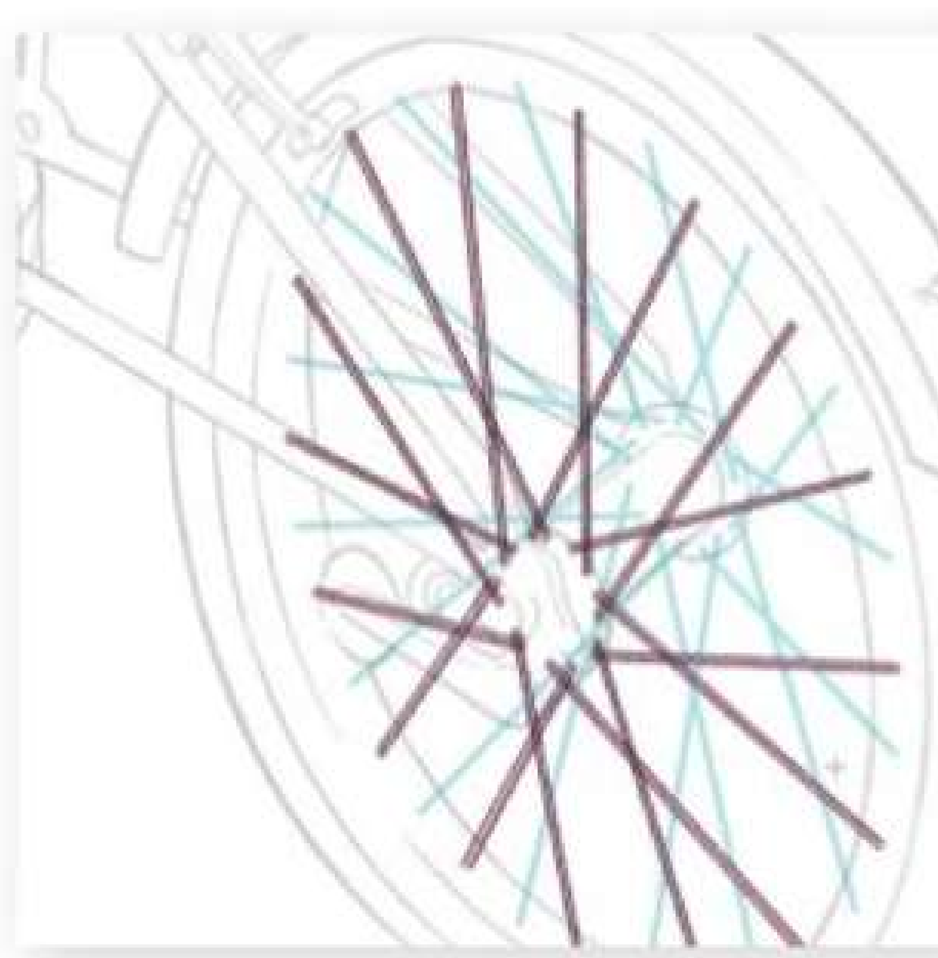


①「デッサン鉛筆」を選択し、「サイズ」は「3.5」に設定しました



②直線2本でスポークを描きました

03 どんどん線を引いていきます。スポーク同士が交差するところも構わず描いていきます。

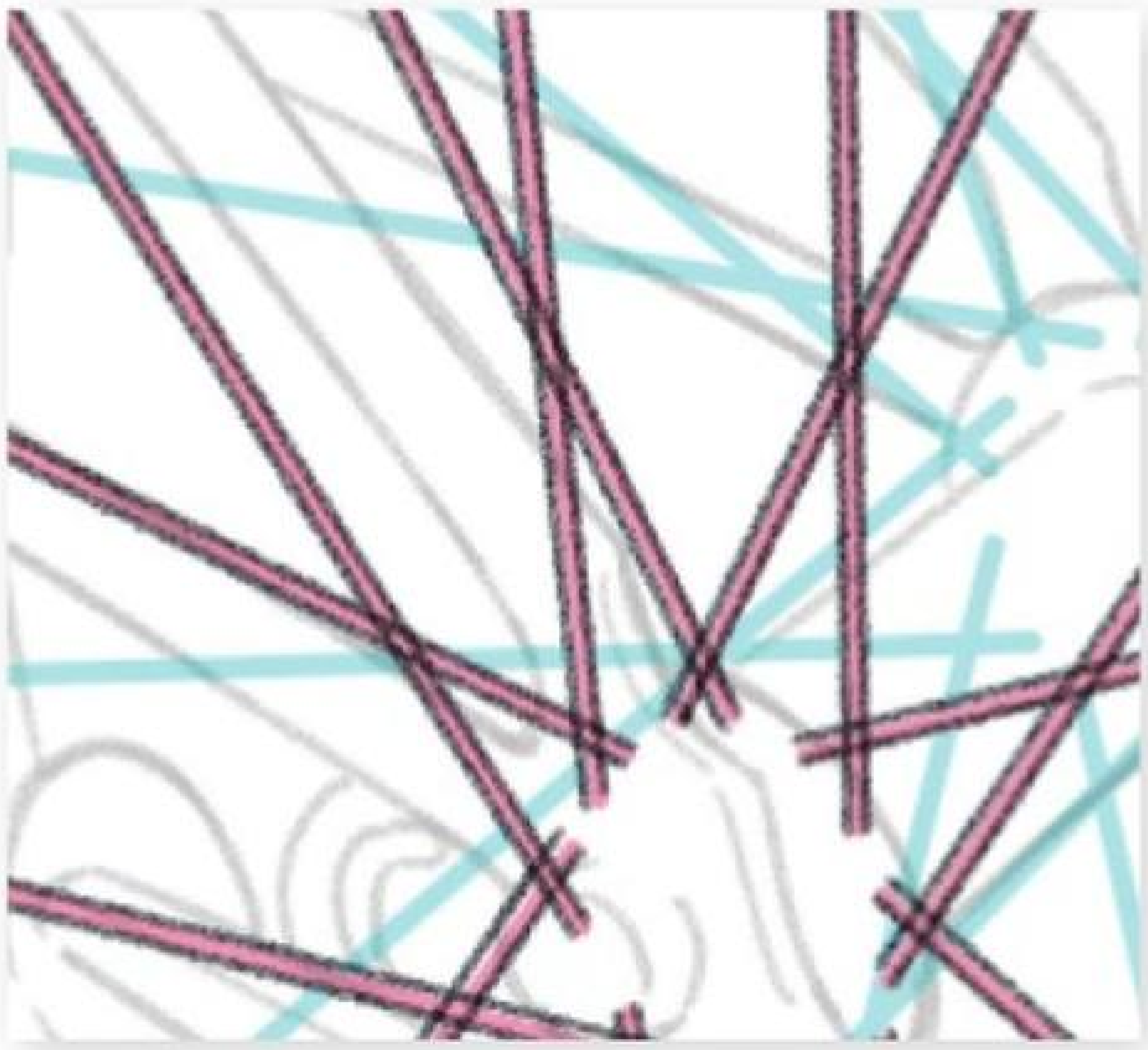


手前側のスポークも描きました

04 スポーク同士が交差したところは後から「消しゴム」ツールで消します。

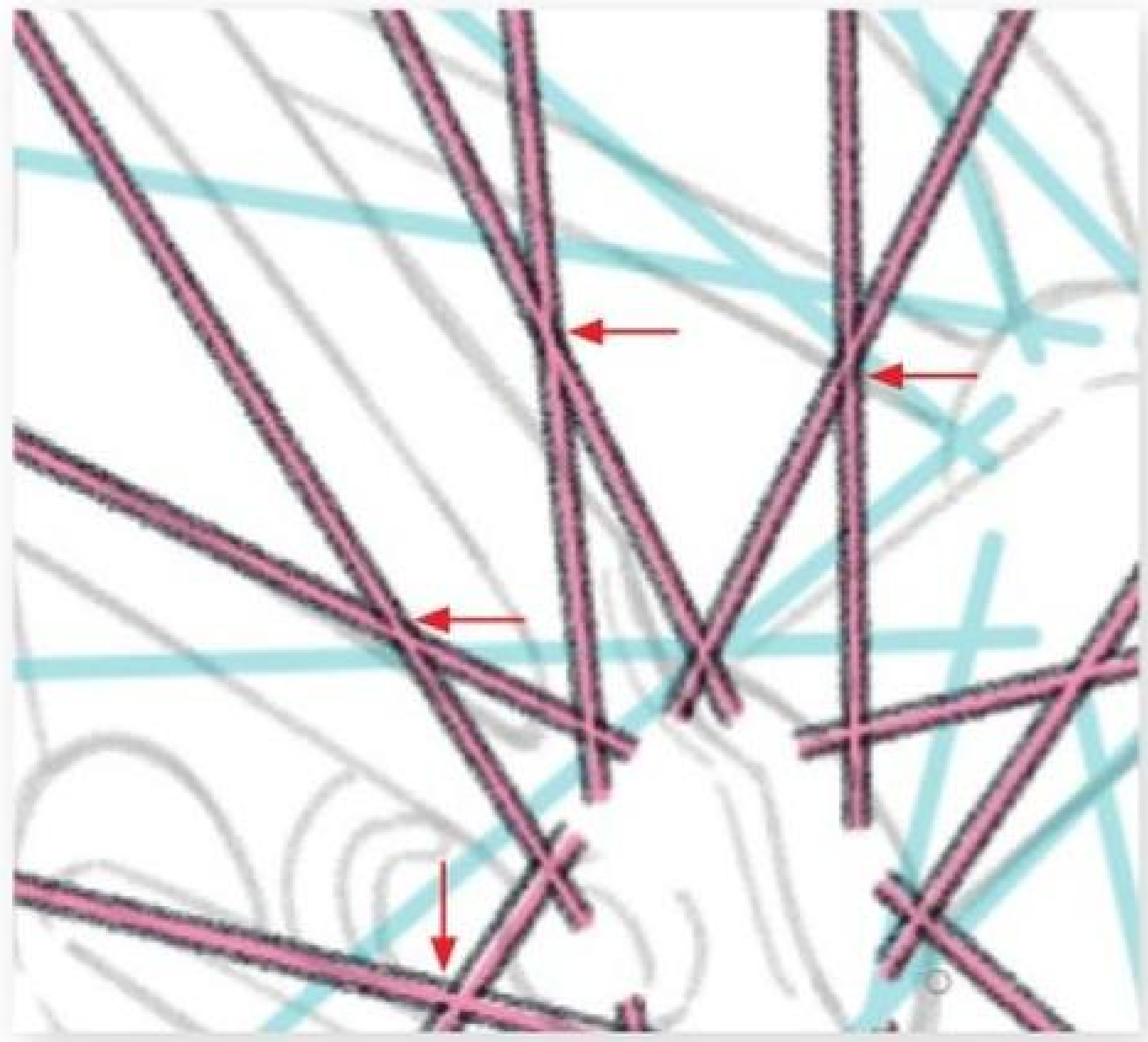


①「消しゴム」ツールの「硬め」を選択し、「サイズ」は「4」に設定しました



②修正前の状態です

→

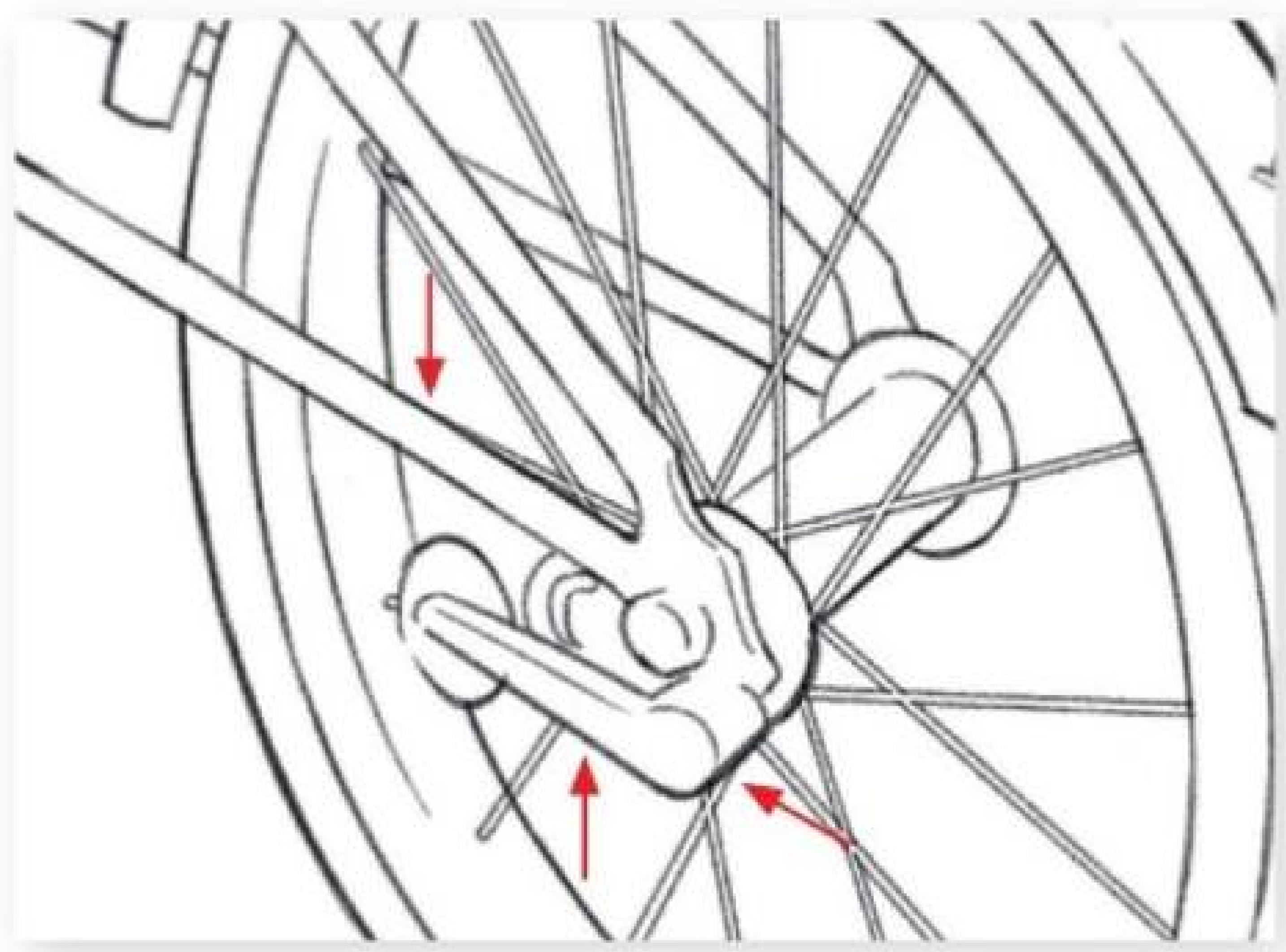


③交差しているところを消しました

05 手前側のスポークが描けたら、フレームとかぶる部分を「消しゴム」ツールで消します。フレームよりも手前にあるスポークまで消さないように注意しましょう。スポークより奥にあるフレームも消します。

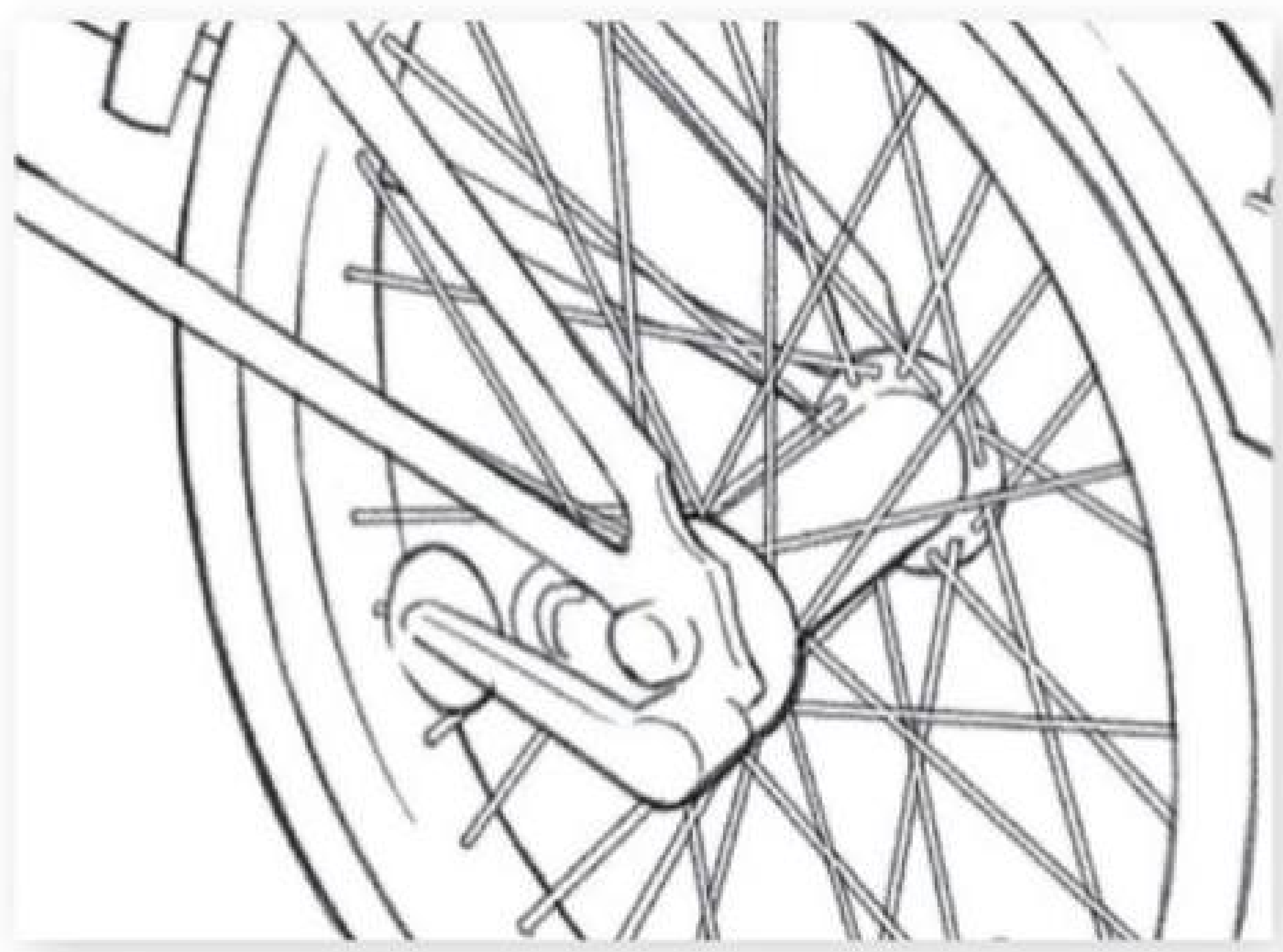


①「消しゴム」ツールの「硬め」を選択し、「サイズ」は「5」に設定しました



②フレームとかぶるスポークを消しました

06 新規レイヤーの「ペン・スポーク2」を作成し、同様に奥のスポークも描いていきます。



奥のスポークを描きました

07

後輪のスポークが描けたら前輪も描きましょう。前輪のほうがだいぶ簡単ですね。



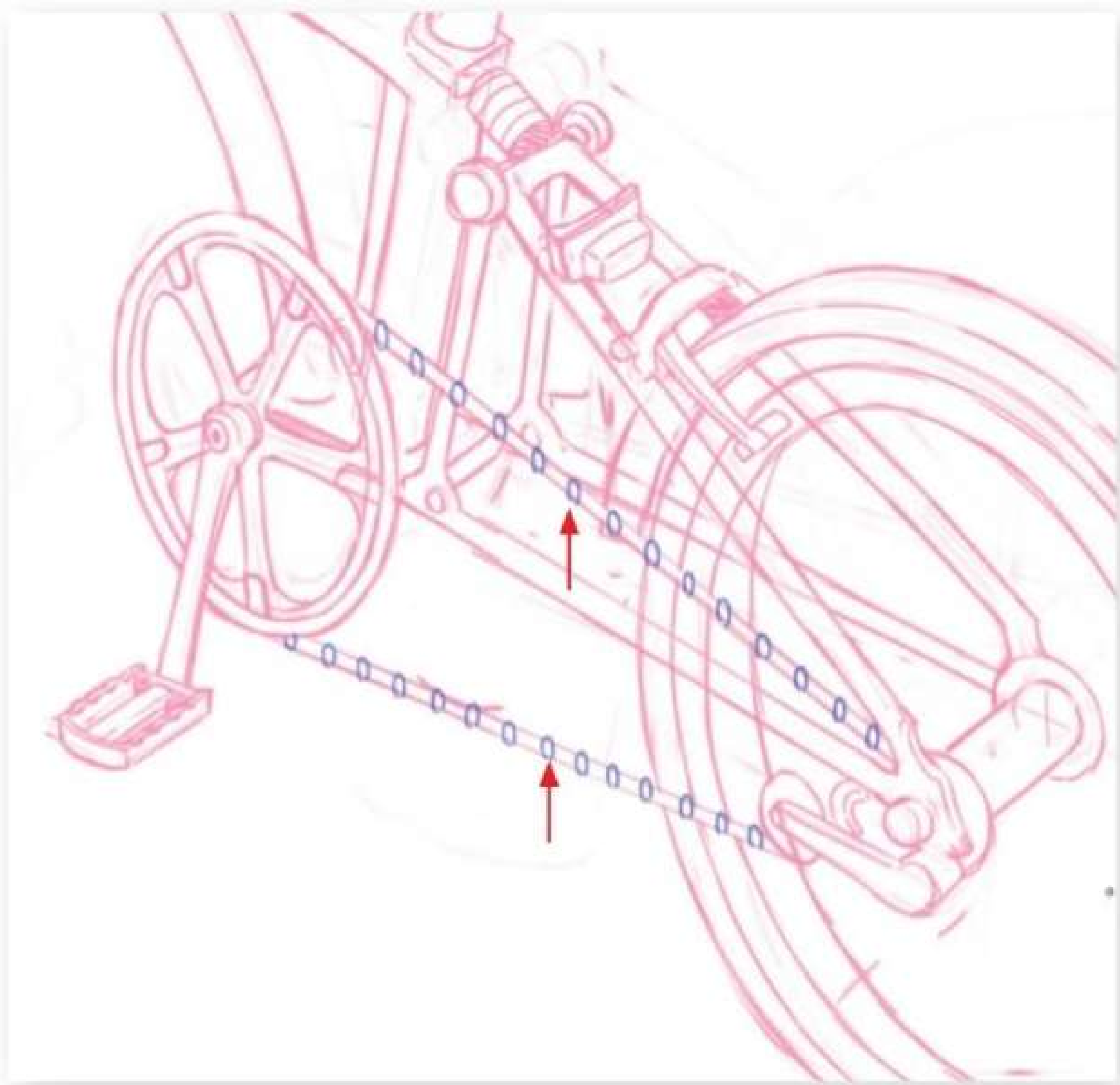
08

続いて先ほど後回しにしておいたチェーンのペン入れを行います。新規レイヤーの「チェーンガイド」を作成し、薄く表示した「自転車」レイヤーを参考に目分量で等間隔に小さな円を描いていきます。

デッサン鉛筆 ①「デッサン鉛筆」を選択し、「サイズ」は「3.5」に設定しました



②「チェーンガイド」レイヤーを作成しました

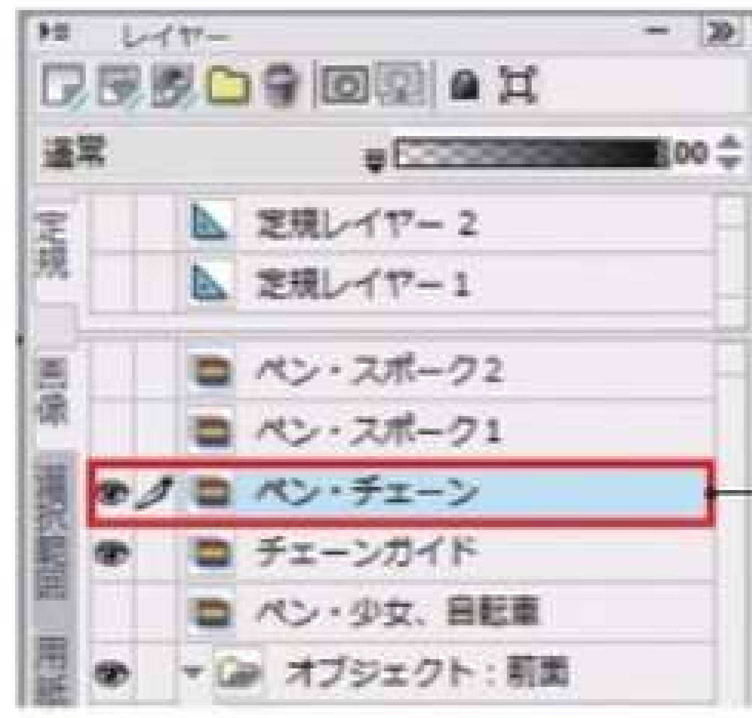


③チェーンのアタリを描きました

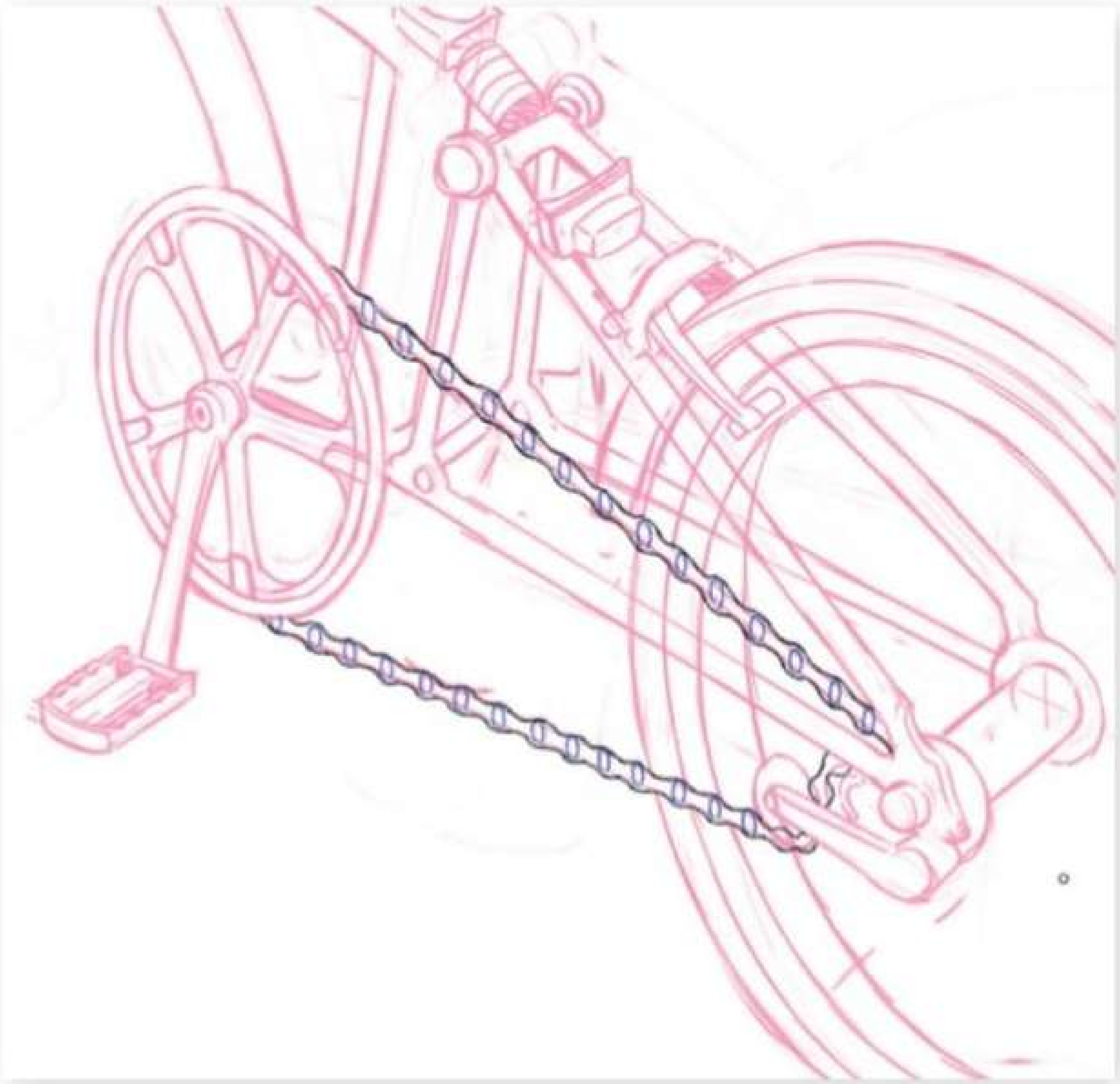
09

チェーンのペン入れを描き込む新規レイヤーの「ペン・チェーン」を作成します。チェーンガイドを目安に、青い円を繋ぐように描きます。

デッサン鉛筆 ①「デッサン鉛筆」を選択し、「サイズ」は「8」に設定しました



②「ペン・チェーン」レイヤーを作成しました


③チェーンのペン入れの途中の状態です

10

ペン入れしたレイヤーを表示して、チェーンの下に隠れる部分を「消しゴム」ツールで消します。

硬め ①「消しゴム」ツールの「硬め」を選択し、「サイズ」は「15」に設定しました


②チェーンのペン入れが完成しました

11

そういえば自転車のブレーキワイヤーを描くのを忘れていました。いったん画像の左右反転を元に戻します。ワイヤーのガイドを描く新規レイヤーの「ワイヤーガイド」を作成し、ブラシの「サイズ」を「15」に設定しました。



①「デッサン鉛筆」を選択し、「サイズ」は「15」に設定しました



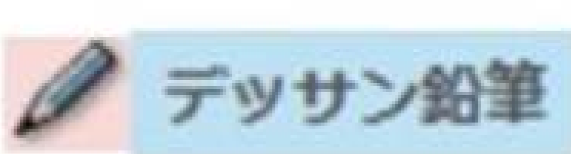
②「ワイヤーガイド」レイヤーを作成しました



③ワイヤーのアタリを描きました

12

ワイヤーのペン入れを描き込む新規レイヤーの「ペン・ワイヤー」を作成し、ワイヤーガイドの両端を囲むようにペン入れをしていきます。後は同様に先にペン入れした画像とかぶる部分を「消しゴム」ツールで消していきます。



①「デッサン鉛筆」を選択し、「サイズ」は「15」に設定しました



②「ペン・ワイヤー」レイヤーを作成しました



③ワイヤーのペン入れが完成しました

13 最後にロゴを描いて自転車のペン入れは終了です。



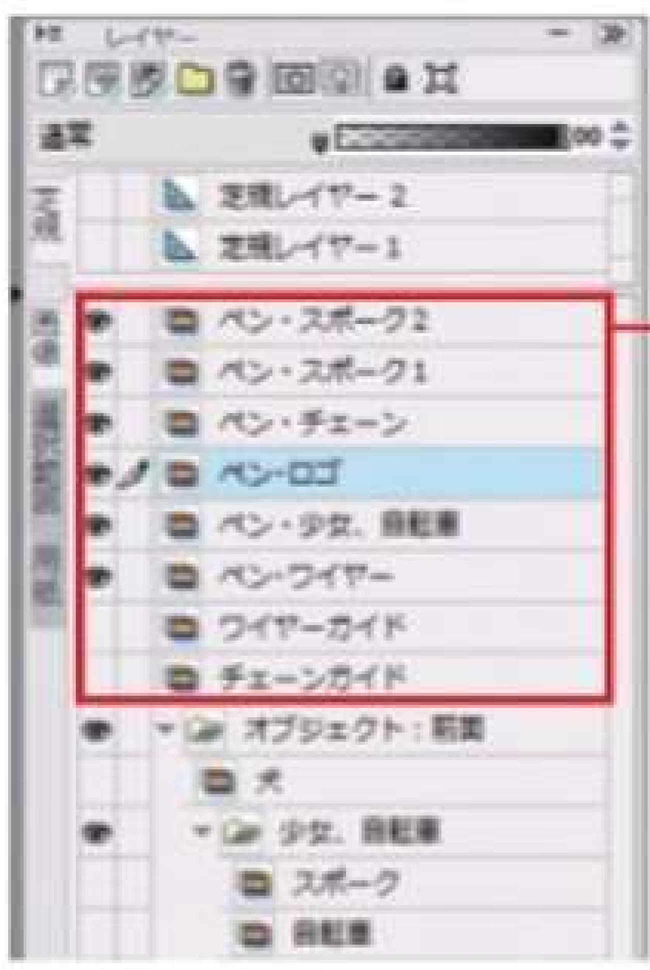
犬と車、男性、背景のペン入れ

01

ペン入れをしたレイヤーをいったん結合します。続いて犬のペン入れに移ります。新規レイヤーの「ペン・犬」を作成し、毛のもこもこ感を出すように輪郭を描いていきます。



①「デッサン鉛筆」を選択し、「サイズ」は「9」に設定しました



②ペン入れレイヤーを結合しました



③「ペン・犬」レイヤーを作成しました



④「ペン・犬」レイヤーに犬のペン入れを行いました

02

次に車と男性のペン入れを行います。車と男性のペン入れを行う新規レイヤーの「ペン・車、男性」を作成します。車のハッチバックドアから描きます。ここは長くなだらかな曲線で、フリーハンドで描くのは大変です。せっかくIllustStudioを使っているので、今度は定規機能を使って曲線を描いてみます。新規定規レイヤーの「定規レイヤー3」を作成し、「曲線」ツールから「定規を作成」を選択します。



①「定規レイヤー3」レイヤーを作成しました

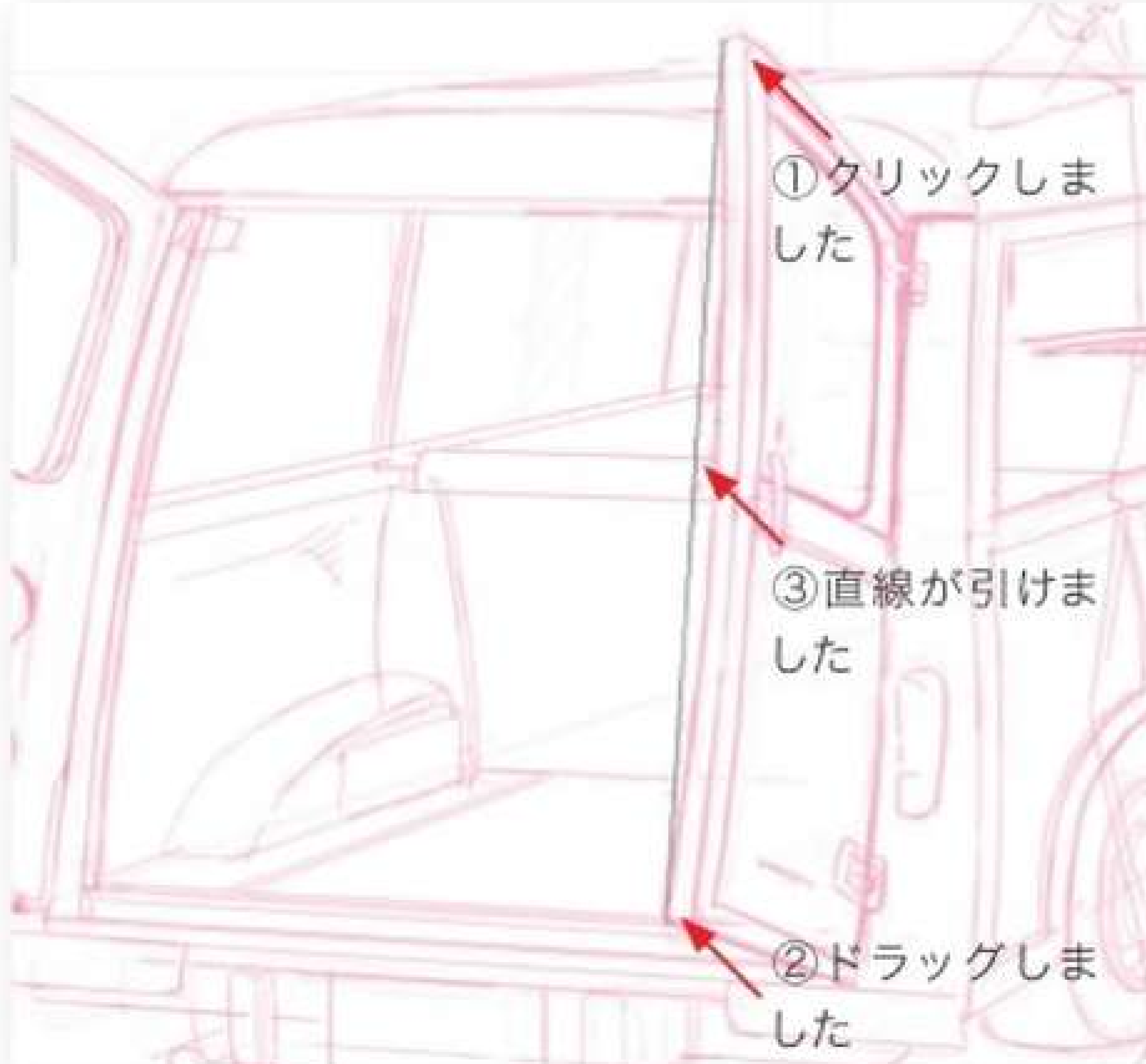


②「曲線」ツールを選択しました



③「ツールセット」から「定規を作成」を選択しました

03 まず曲線の始点をクリックし、もう一端の終点までドラッグします。



04 ペンを画面から浮かすと円弧を描くので、曲げたい角度でクリックします。これで定規ハンドルができました。

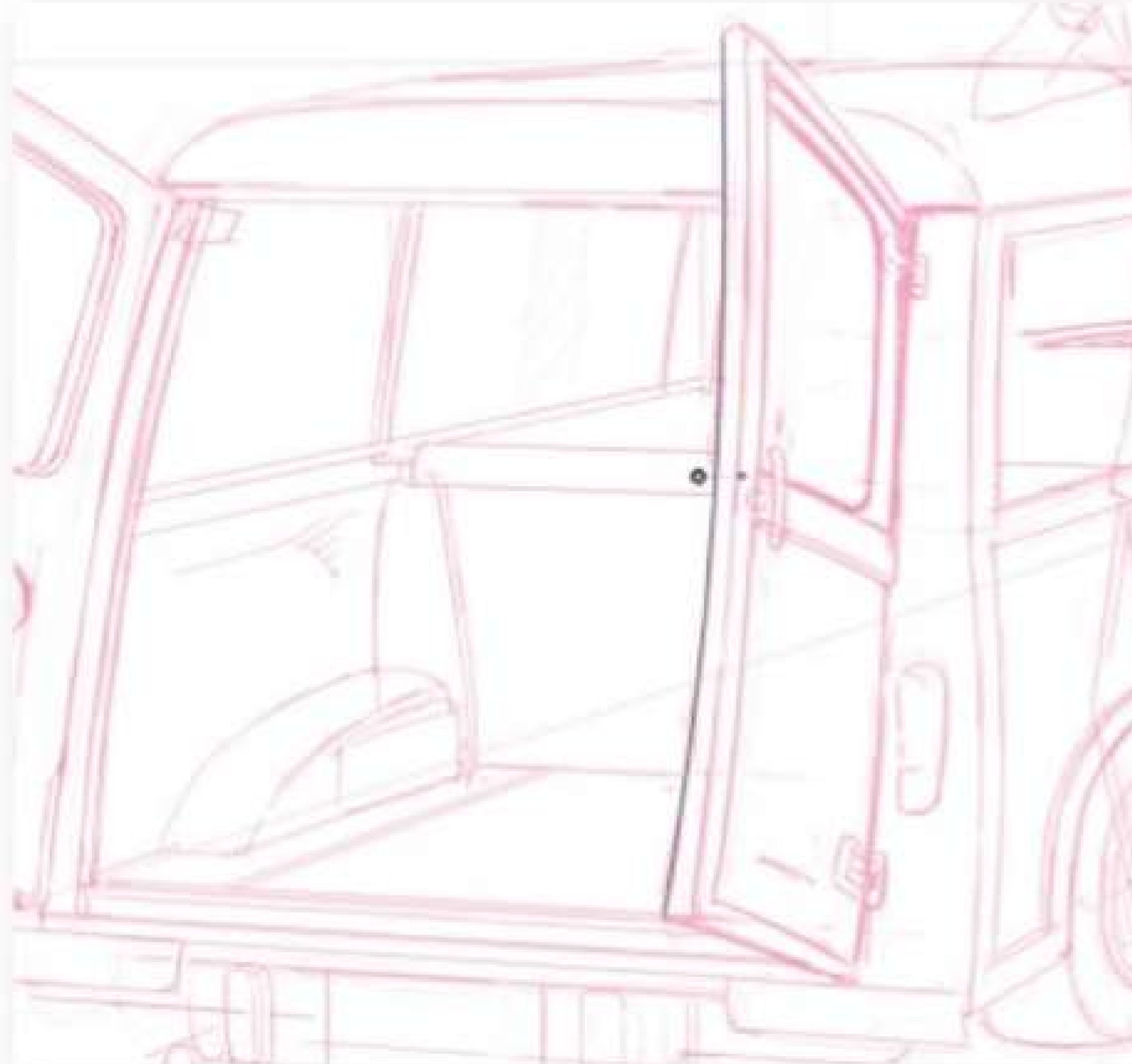




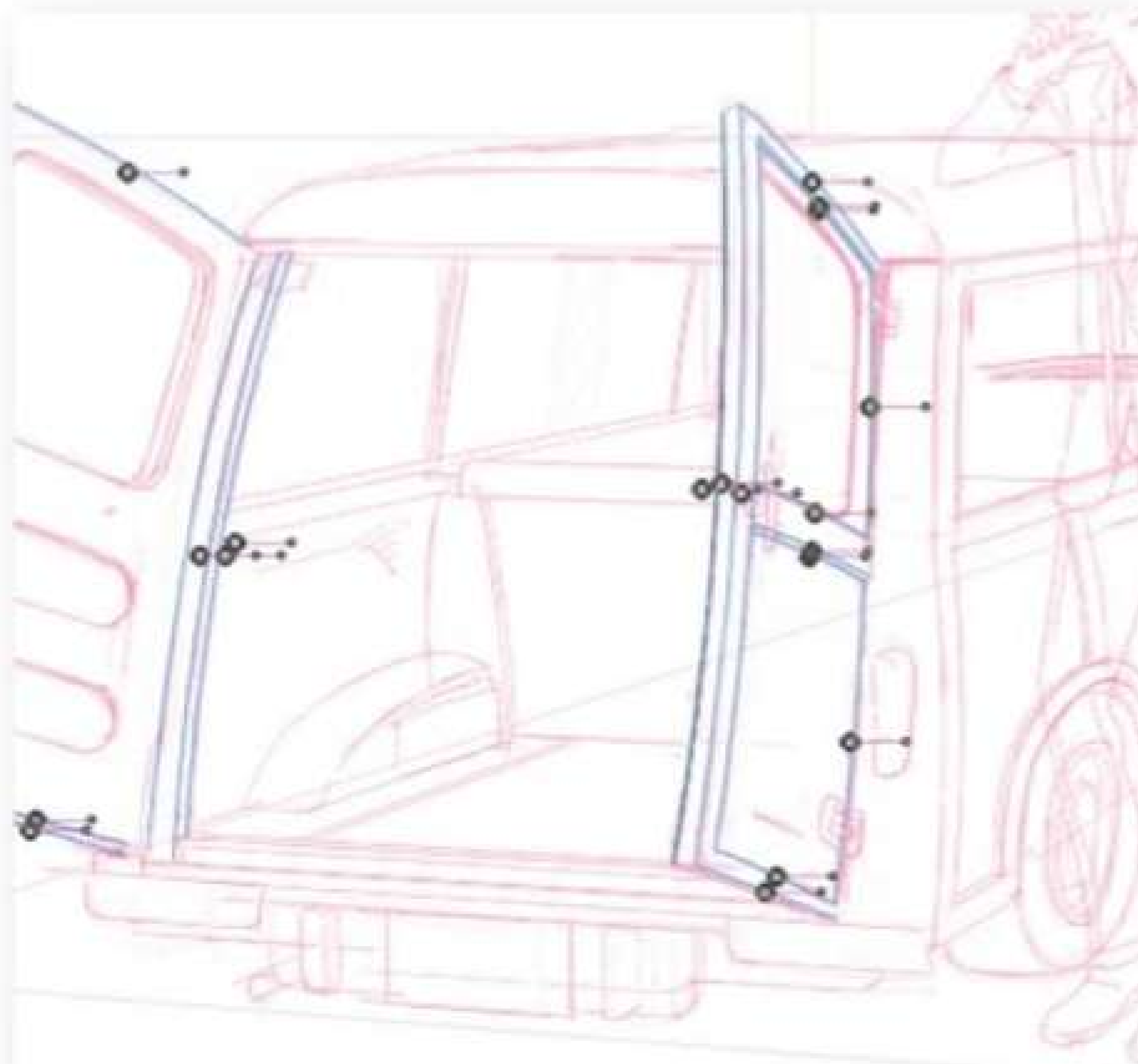
05 定規ハンドルから「頂点コントロールの表示切り替え」ボタンをクリックして、頂点コントロールを非表示にします。



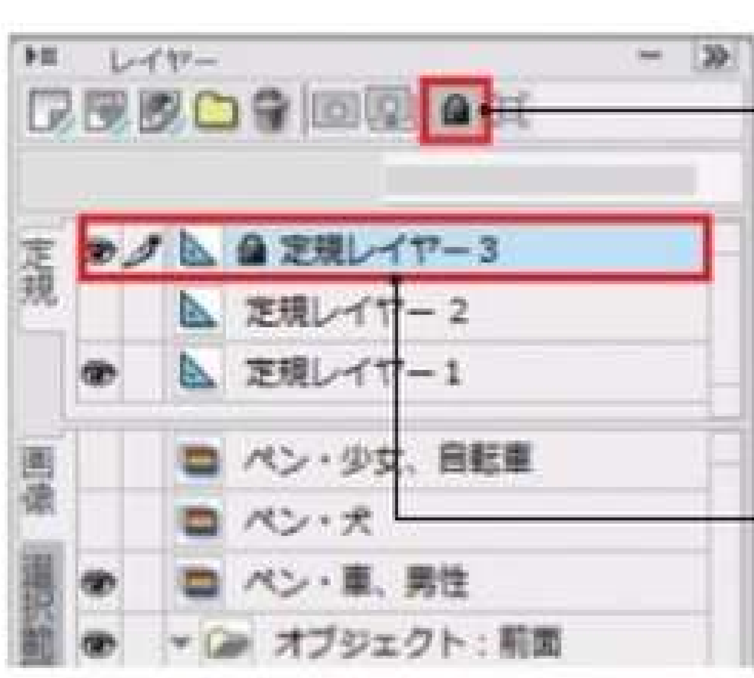
06 「ペン・車、男性」レイヤーを選択し、作成した定規の付近に「鉛筆」ツールで線を描くと自動的に定規に吸着します。



07 ハッチバックドアの各曲線に曲線定規をいくつか作ってみました。

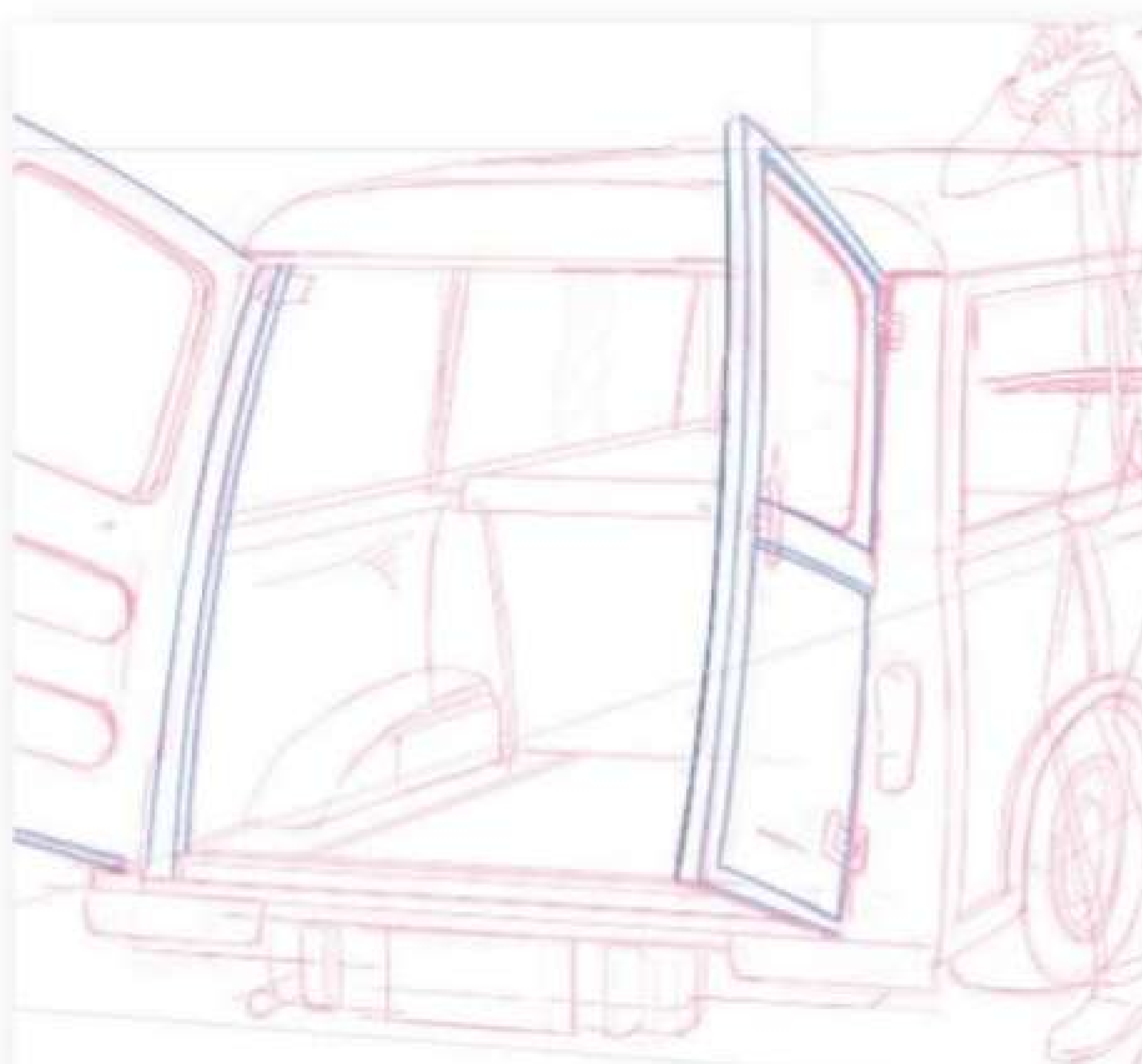


08 このままだと定規のコントローラーが邪魔で作業がしづらいので、「定規レイヤー3」に「すべてをロック」を設定します。定規ハンドルが消えて、作業がしやすくなりました。



①「定規レイヤー3」レイヤーを選択し、「すべてをロック」をクリックしました

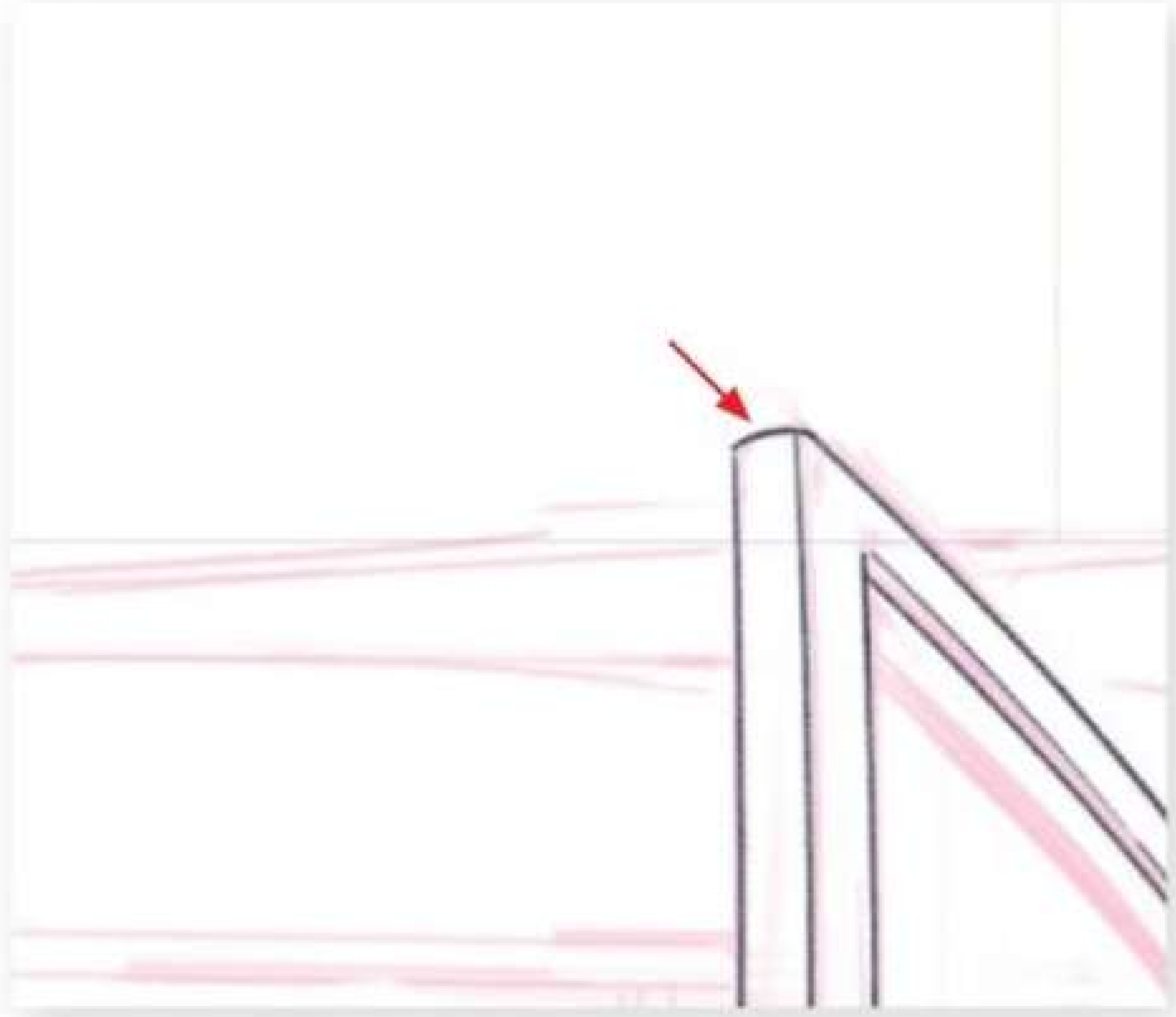
②「定規レイヤー3」レイヤーがロックさました



09 ちょっとした曲線などはスナップを解除して、フリーハンドでつなぎます。

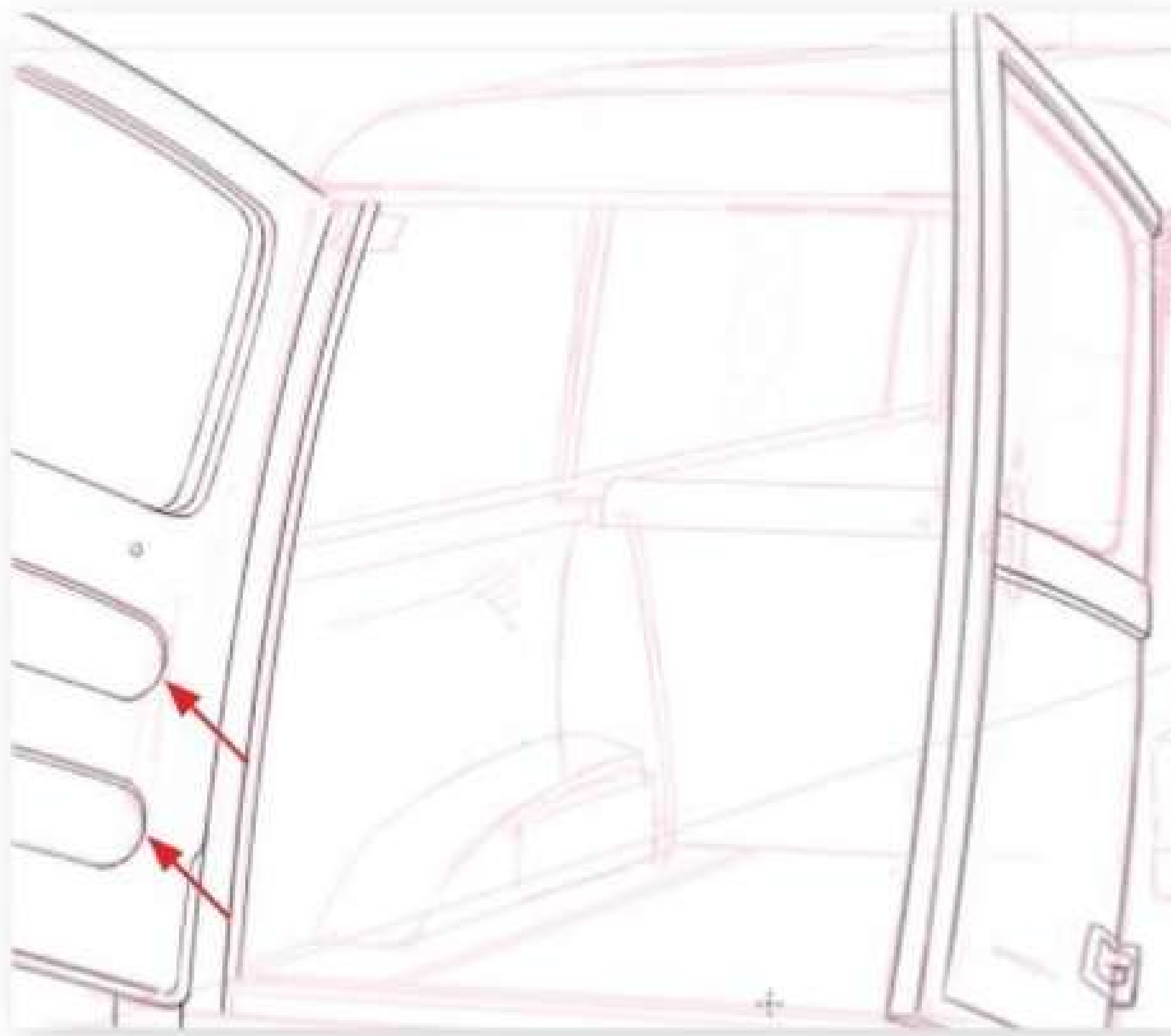
デッサン鉛筆

①「デッサン鉛筆」を選択し、「サイズ」は「8」に設定しました



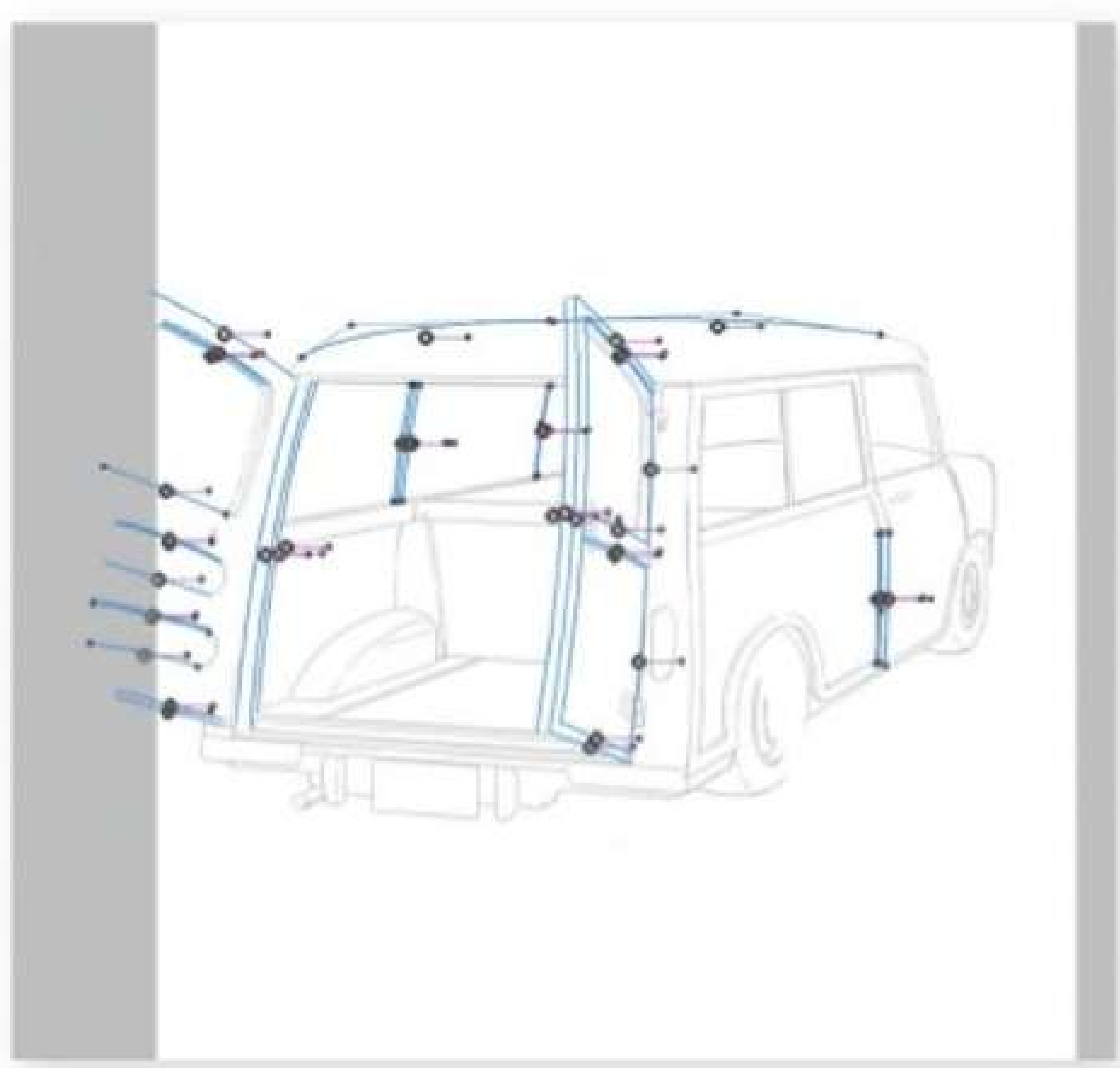
②短い曲線はフリーハンドで描きました

10 難しいハッチバックドアの曲線もきれいに描きます。



ドアの裏面の曲線なども曲線定規で描きました

11 車が描けました。男性とかぶるところまでは描いていません。車を描くのに使った曲線定規は画面の通りです。緩く長いカーブほどフリーハンドで描くのは大変なので、こういったところでうまく定規機能を使いましょう。



12

次は男性を描きます。少女と自転車を描いたときと同様、車とかぶってしまった部分は先に「消しゴム」ツールでザックリ消しながら描いていきます。



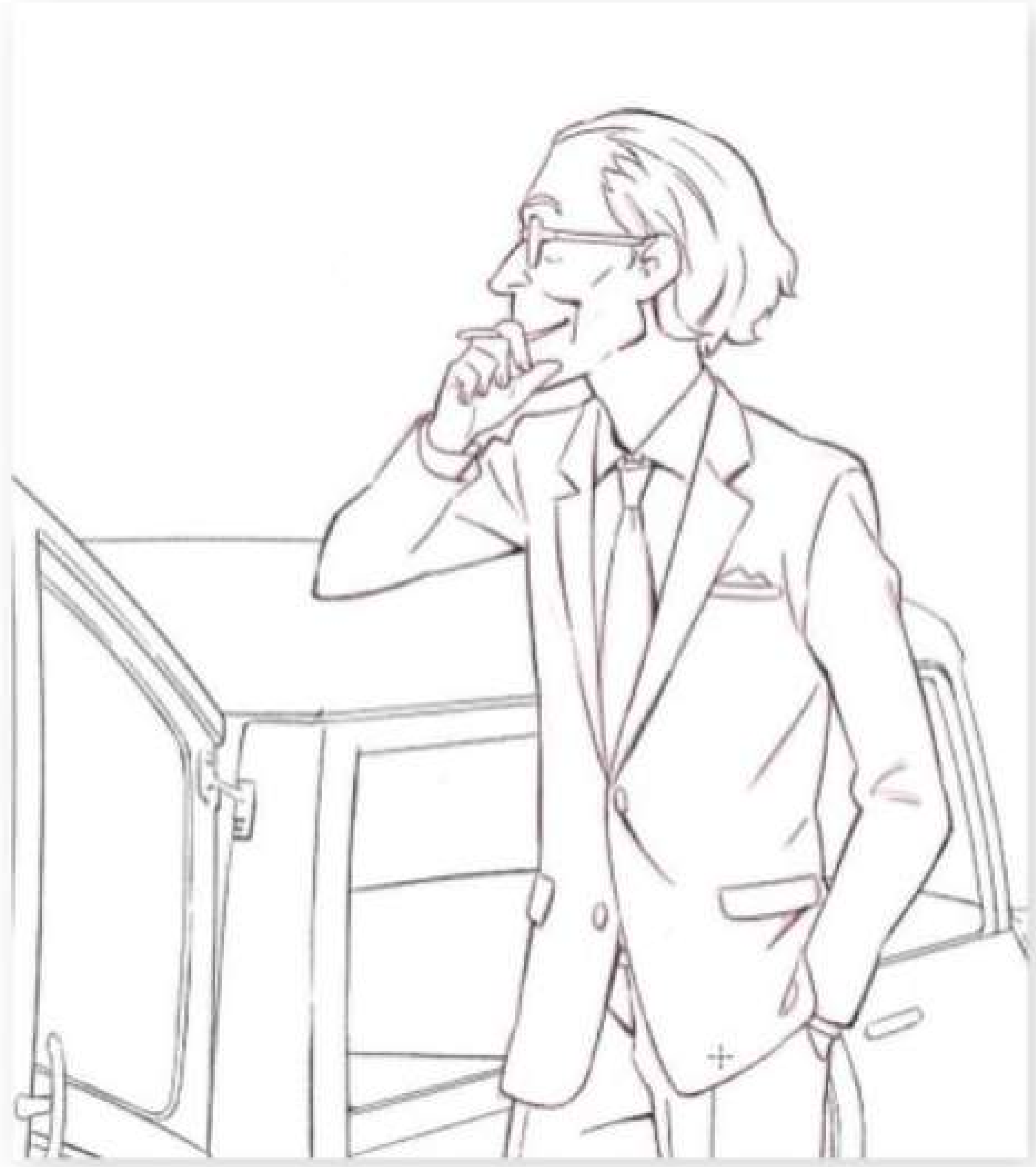
①途中の段階です



②男性と車が重なる部分は車を先に消しました



③「デッサン鉛筆」を選択し、「サイズ」は「8」に設定しました



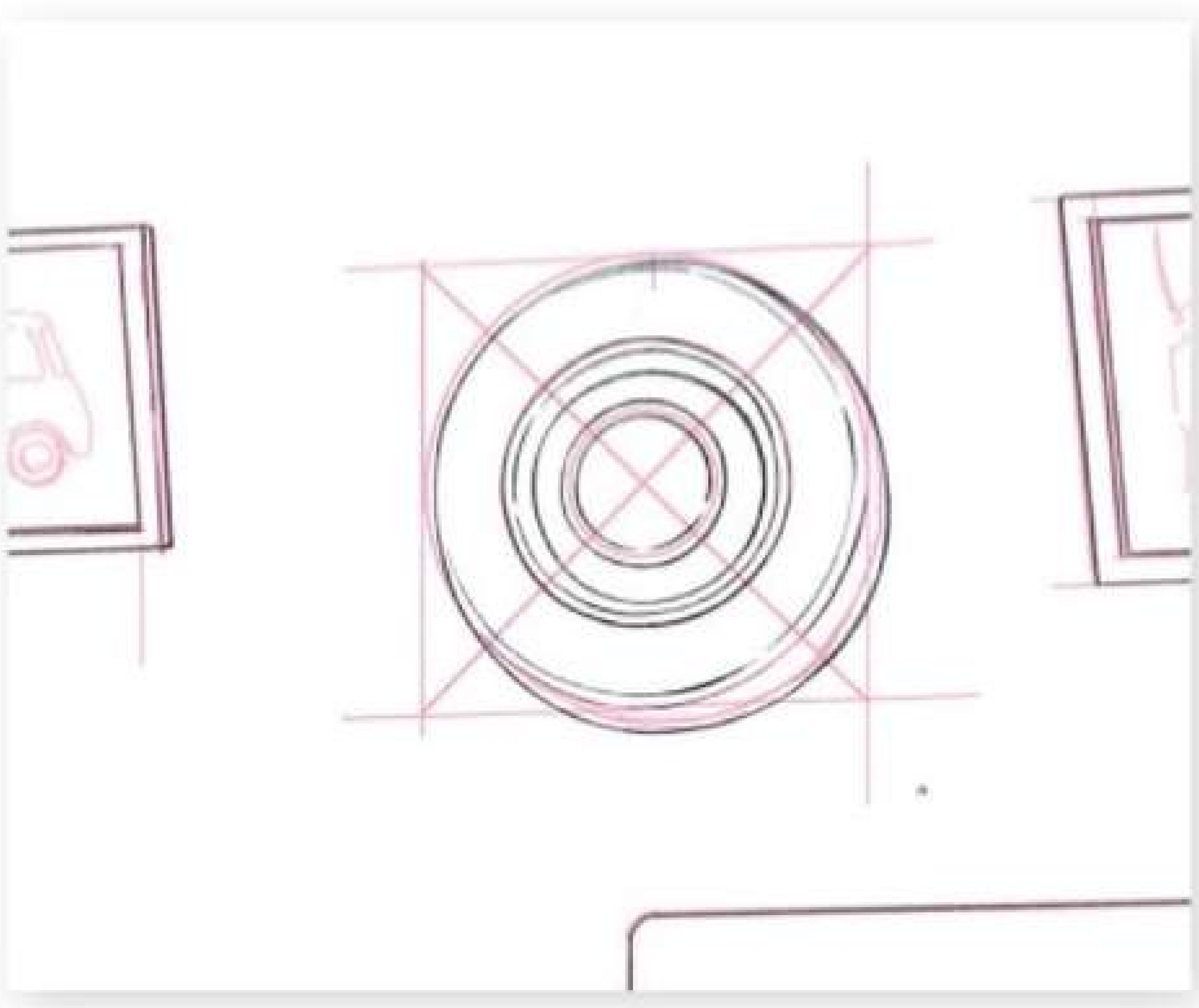
④男性のペン入れが完了しました

13

背景を描いた「背景：オブジェクト」レイヤーを表示し、背景のオブジェクトをペン入れする新規レイヤーの「ペン　背景オブジェクト」を作成します。「定規レイヤー1」にスナップを設定して、背景のオブジェクトを描いていきます。額縁とポスターの絵は後ほど別に作成しますので、枠だけ描きます。



①背景のオブジェクトを描く「ペン　背景オブジェクト」レイヤーを作成しました



②「デッサン鉛筆」を選択し、下書きをガイドラインにしてタイヤなどを描きました



③「定規レイヤー1」にスナップさせながら窓枠の外を描きました

14

地味な作業ですが、1つひとつブロックを描いていきます。途中半泣きになりつつも壁一面を描き終わりました。ひとまずこれでペン入れ作業は終了です。



塗りの準備

01 ここまでの作業でペン画が描けました。動作を軽くするために要らないレイヤーなどはすべて捨てて整理し、いったん別名で保存します。これから着色作業に入ります。まずはそれぞれのオブジェクトのペン画の下に着色用のレイヤーを作成します。

定規レイヤーを削除しました



各フォルダに着色用のレイヤーを作成しました

02 線画が開いている部分があるとうまく選択範囲を作ることができないので、開いた線画を別レイヤーで閉じることができる「参照レイヤー」を作って線を繋ぎます。

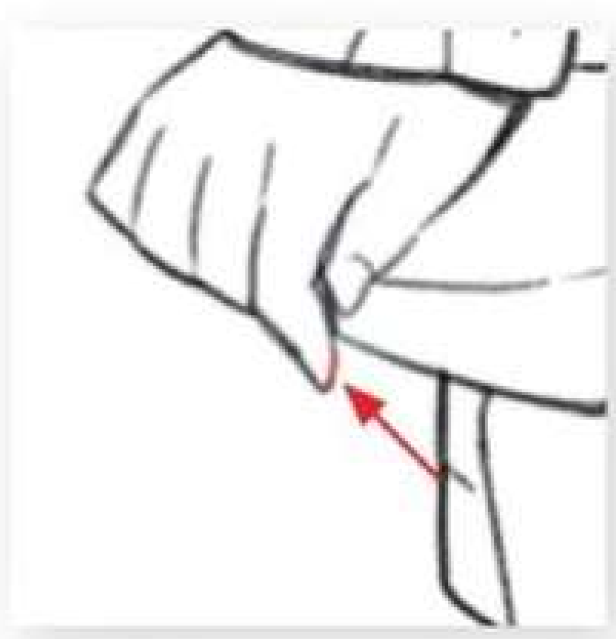


「ペン繋ぎ」レイヤーを作成しました

03 オブジェクトのアウトラインや、色の境界となる線に開いている部分があれば、赤線で繋ぎます。



①修正前の状態です



②「ペン繋ぎ」レイヤーに赤線で閉じる線を引きました



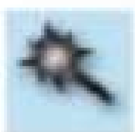
③修正前の状態です



④赤線で閉じる線を引きました

04

オブジェクトの外側を「マジックワンド」ツールでクリックします。きちんと線が繋げていればキャラクターの外側だけがうまく選択されます。



①「マジックワンド」ツールを選択しました



②「複数参照」は「すべてのレイヤーを参照」に設定しました

③「領域を拡縮」は「2ピクセル」に設定しました



05

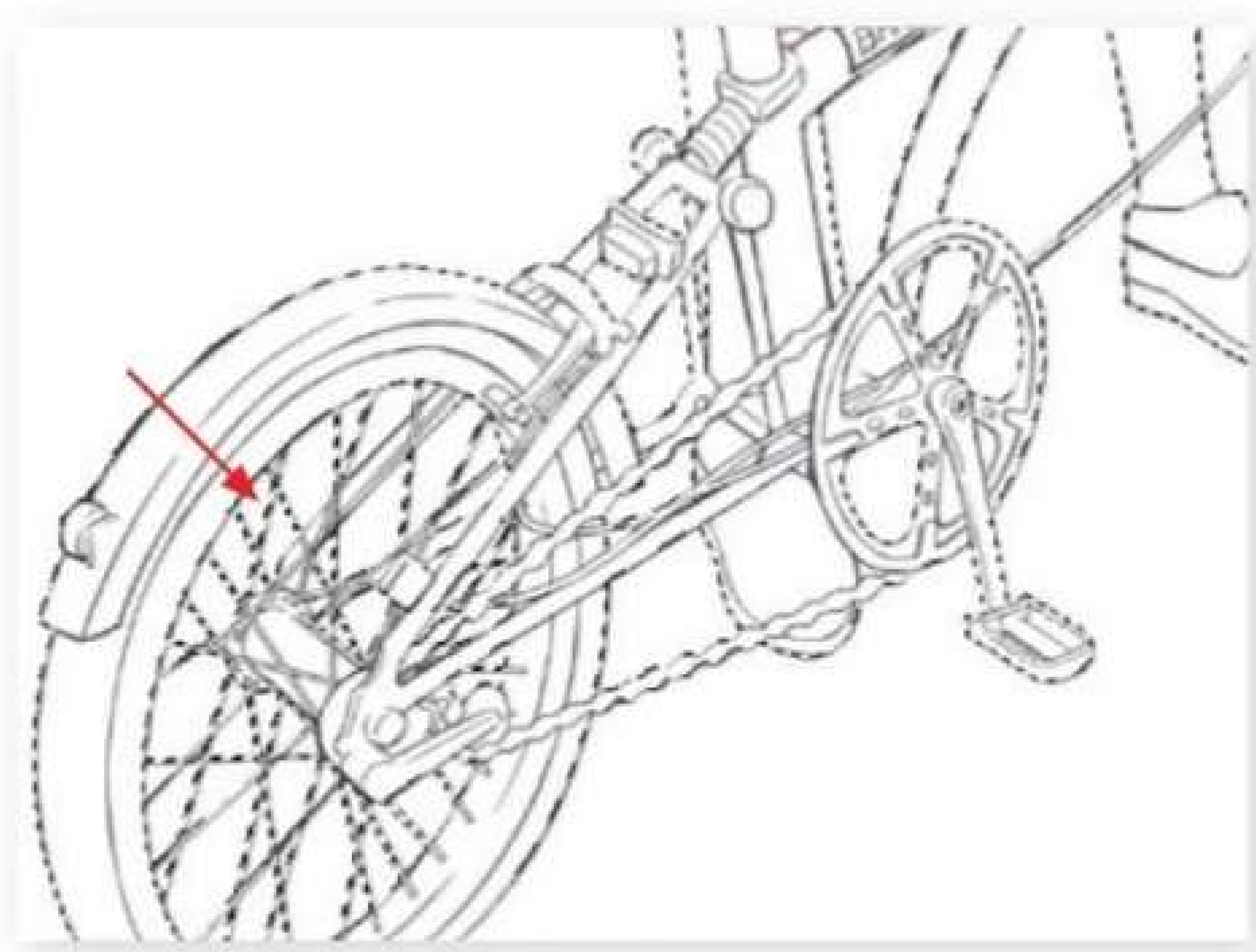
オブジェクトの外側をどんどん選択していきます。



囲まれた範囲もクリックして追加選択しました

06

ホイールのスポークは面倒くさいですが、後々修正できるので大まかに選択します。



スポークの隙間を選択しました

07

オブジェクトの外側をすべて選択できたらメインメニューの「選択」メニュー→「選択範囲の反転」で選択を反転し、強い色彩の色で塗りつぶします。



①「塗り・少女、自転車」レイヤーを選択しました



②選択範囲を赤で塗りつぶしました

08

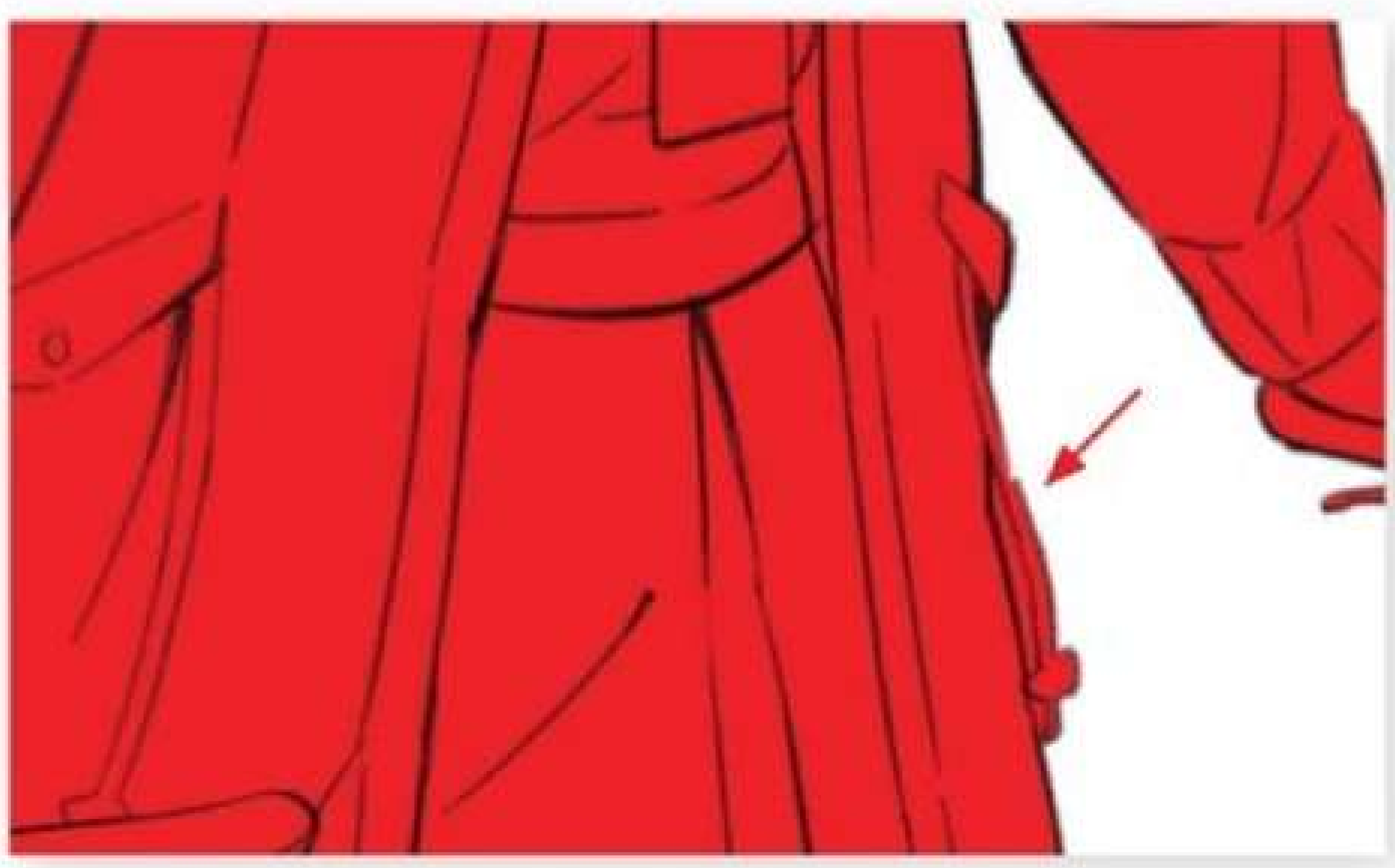
塗り残しや「マジックワンド」ツールでは選択しきれなかった細かい塗り残しを、修正していきます。



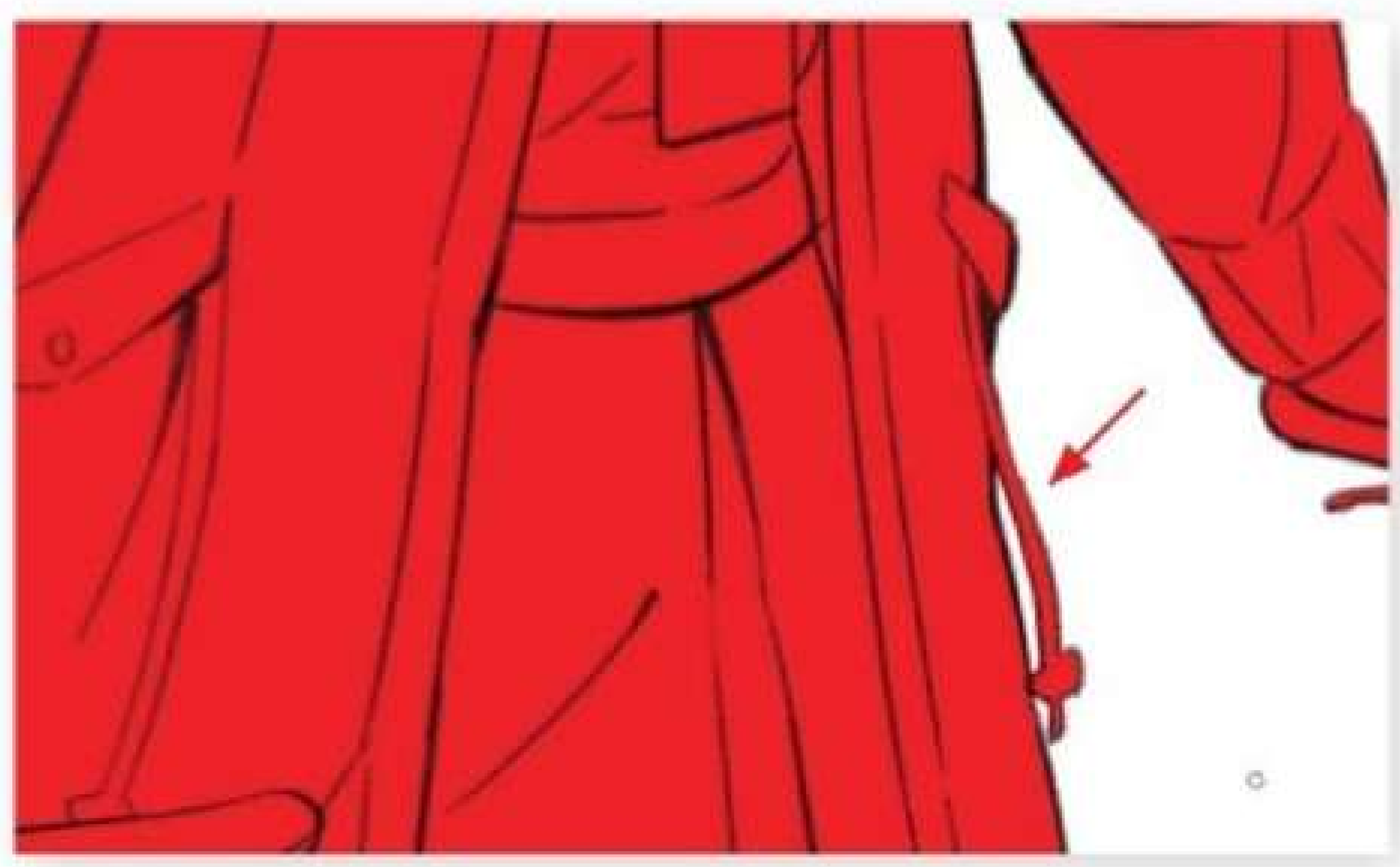
②「消しゴム」ツールを選択しました



③「硬め」を選択し、「サイズ」は「8」に設定しました



①コートとひもの空間も塗りつぶされています



④塗りつぶしすぎたところを修正しました

09

同様に犬や男性、車などのオブジェクトも塗ります。



10 背景の直線部分は「折れ線選択」ツールで正確に選択します。

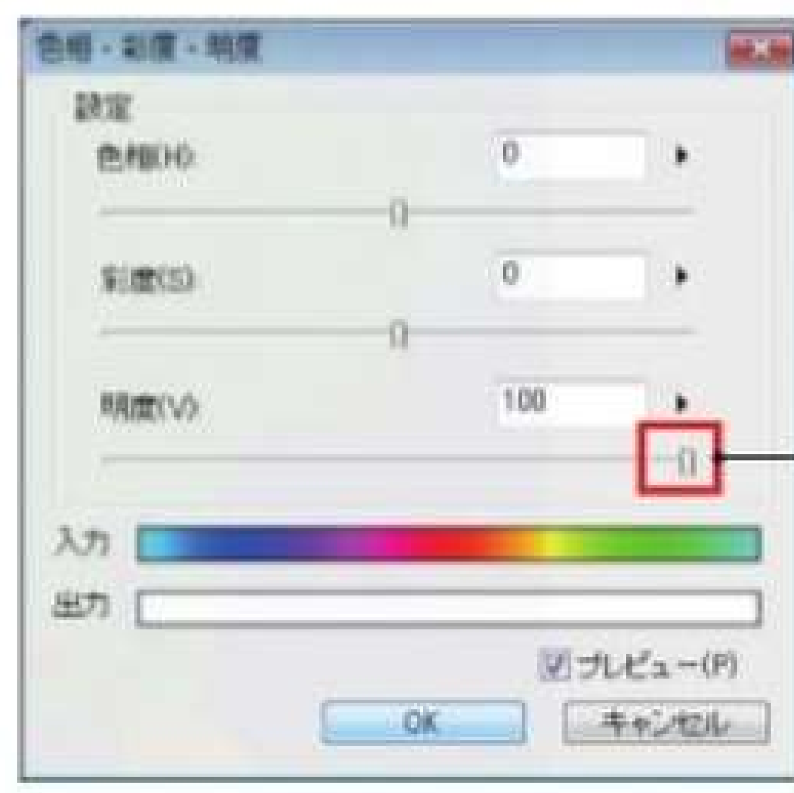


①「折れ線選択」ツールを選択しました



②窓枠を選択して塗りつぶしました

11 すべてのオブジェクトを塗り分けたら「色相・彩度・明度」パネルの「明度」スライダを最大に設定して白くします。レイヤーの「透明部分をロック」にチェックを入れると、塗りつぶした部分から外側にはみ出ることなく塗ることができます。



①「明度」を一番右に設定しました



③「透明部分をロック」を選択しました

②塗りレイヤーを選択しました



④すべての描画を白くしました

少女の着色

01

「鉛筆」ツールの「重い鉛筆」(144ページで紹介)の「硬さ」を「100」に設定して、パーツごとにブラシでザックリと塗ります。色は後ほど調整していきますので、今はそんなに最適な色を探す必要はありません。



①「鉛筆」ツールを選択しました



②「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「80」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「100」に設定しました



③肌色と髪の毛をベタで塗りました

02

後で選択範囲が作成しやすいように、色と色の境界はできるだけぼかさずに塗ります。



03

全体をざっと塗り終えました。



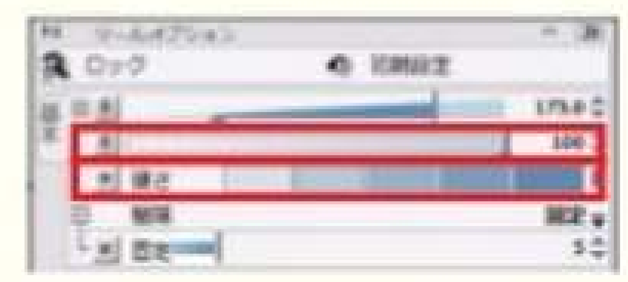
TECHNIQUE

「重い鉛筆」の設定

ほぼすべての着彩は「鉛筆」ツールをカスタマイズした「重い鉛筆」と「ぼかしブラシ」のみで行っています。カラーラフは、色と色の境界をできるだけぼかさないようにするために、「不透明度」を「100」、「硬さ」を「100」に設定した「重い鉛筆」で描きます。



①「不透明度」が高い「重い鉛筆」はカラーラフを塗る際に使います



②「不透明度」を「100」、「硬さ」を「100」に設定しました

その後の塗り段階では「ツールオプション」の「硬さ」を調節しながらエッジをぼかします。パーツごとにぼかし具合を変えるので決まった数字というのはありません。色の境界はぼかしつつもタッチのソリッドさを失わないように緩急をつけ、ぼかしすぎないように気をつけます。



「ぼかしブラシ」の設定

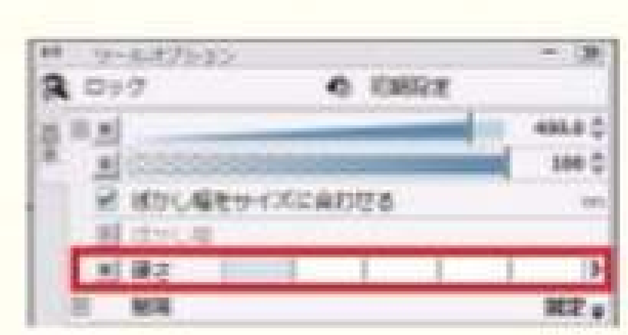
エッジが硬くなってしまった場合は「ぼかしブラシ」などを使って調節しましょう。ぼかしすぎた場所は諦めて描き直します。



①ぼかす前の状態

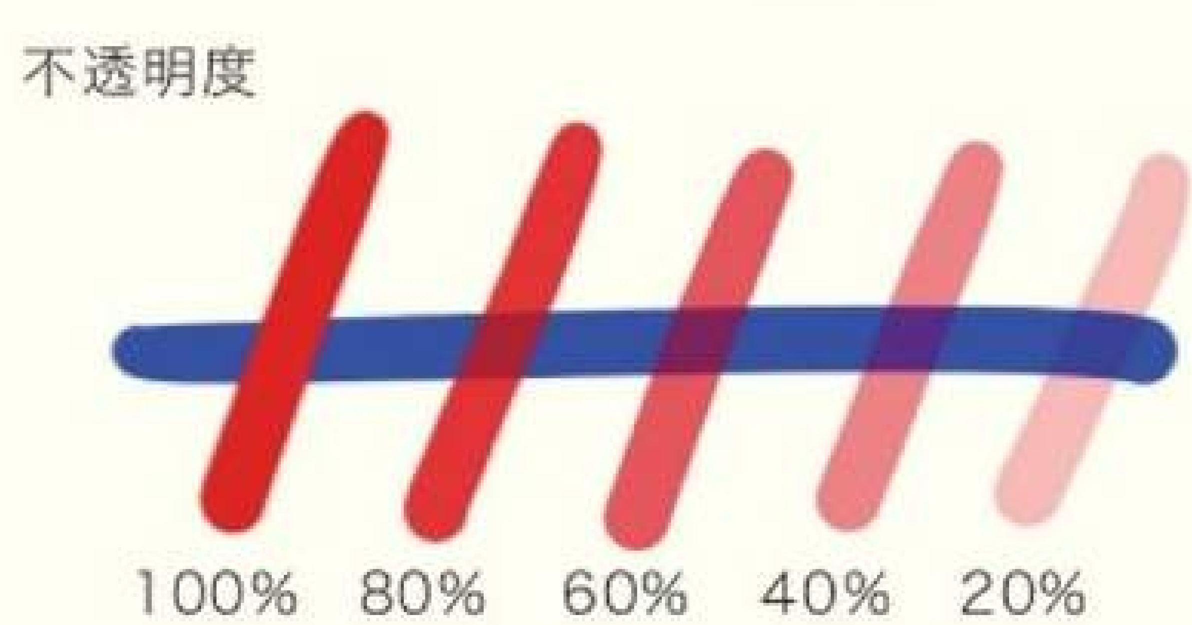


②「ぼかしブラシ」でぼかした状態



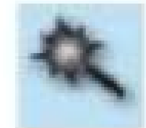
③「硬さ」を「1」に設定しました

「不透明度」を調節することで境界を段階的にぼかしたり、色を混ぜることもできます。2つの色の中間色を作りたいときは、どちらかの色を拾って「不透明度」を40～60程度に設定したブラシでもう片方の色をなぞると中間的な色が作れます。



04

細かい色味を調整していきます。男性の上着は「マジックワンド」ツールを選択し、「選択方法」は「新規に選択」、「領域を拡縮」は「off」で選択範囲を設定して、メインメニューの「フィルタ」メニュー→「色相・彩度・明度」で補正します。



①「マジックワンド」ツールを選択しました



②「選択方法」は「新規に選択」を選択しました

③「領域を拡縮」チェックボックスは「off」を選択しました



④男性の上着を選択しました



⑤「色相・彩度・明度」の「色相」は「-12」、「彩度」は「0」、「明度」は「0」に設定しました



⑥男性の上着の色を変更しました

05

ひとまず全体の色味を整えました。



06

髪の毛は光の向きなどを意識して今度は一段濃い色をざっくりと置いていきます。

重い鉛筆 ①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「45」、「硬さ」は「100」に設定しました



②修正前の状態です



③一段濃い影を追加しました

07

背景のオブジェクトにも色を置いて、全体の配色のバランスを見ます。

重い鉛筆 ①「重い鉛筆」を選択しました



②修正前の状態です



③オブジェクトに色を置きました

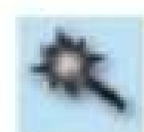
TECHNIQUE

本来の絵の構図だと背面の窓側から光が入りますが、それだと逆光になり見せたいキャラクターが際立ちません。そこで、嘘でもよいので画面正面からもう1つ光を入れ、キャラクターを際立たせます。

08 全体をざっくりと塗りました。



09 肌の影は「色相・彩度・明度」を使い、色を調整していきます。



①「マジックワンド」ツールを選択しました



②影の部分を選択しました



③「色相・彩度・明度」の「色相」は「-3」、「彩度」は「11」、「明度」は「5」に設定をしました



④影の部分を明るめに調整しました

10

さらに濃い影を入れます。色を探すには「カラー」パレットから最適な色を選択するだけでなく、色調補正で気に入った色を探す方法もあります。影を入れたい部分に選択範囲を作成し、メインメニューの「フィルタ」メニュー→「色相・彩度・明度」で自分が気に入る色を探します。



①「投げなわ選択」ツールを選択しました



②「ツールセット」から「投げなわ選択」を選択しました



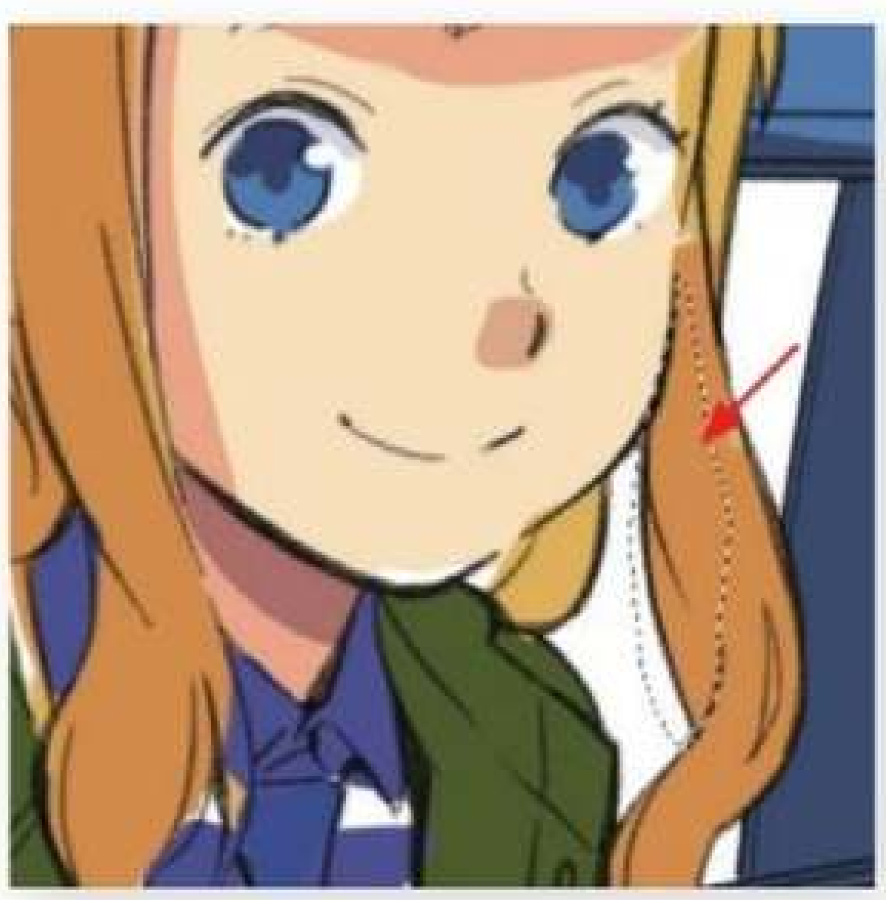
③影の部分を選択しました



④「色相・彩度・明度」の「色相」は「-10」、「彩度」は「5」、「明度」は「-26」に設定をしました



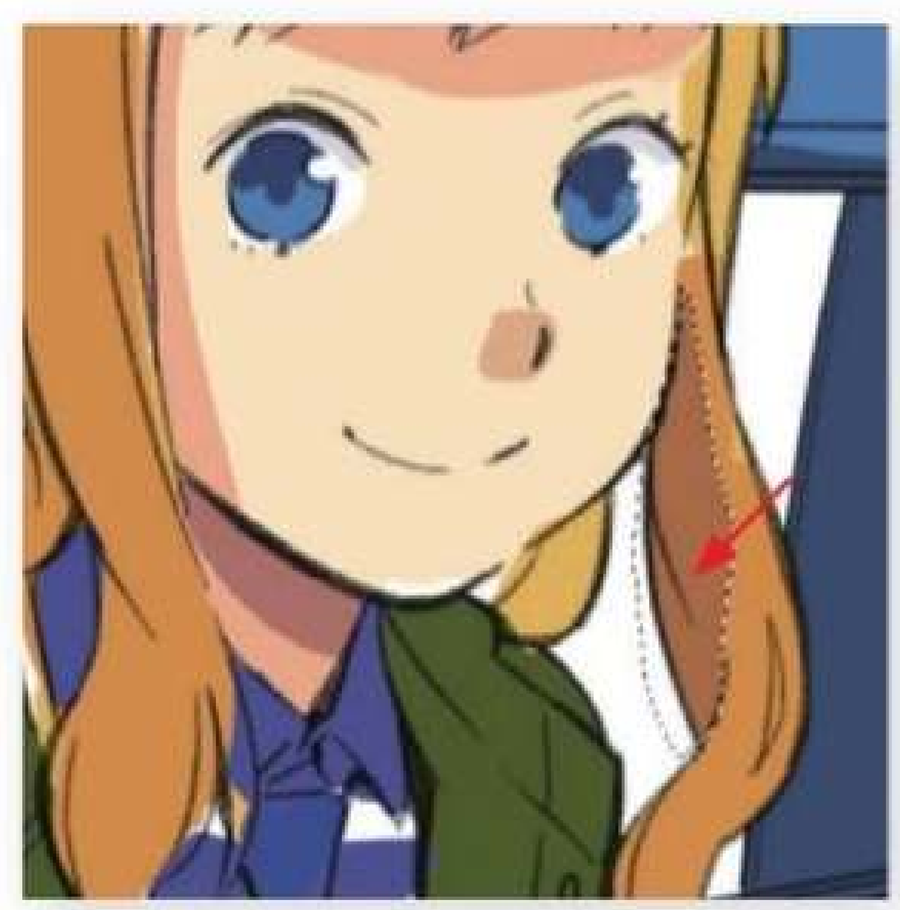
⑤影の部分が少し濃くなるように調整しました



⑥影の部分を選択しました



⑦「色相・彩度・明度」の「色相」は「-6」、「彩度」は「-6」、「明度」は「-18」に設定をしました



⑧影の部分が少し濃くなるように調整しました

11 出来上がった色をスポイトで拾い、他の影の部分も塗っていきます。


①「スポイト」ツールを選択しました



③「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「25」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「100」に設定しました


②先ほど調整した影の部分の色を拾いました

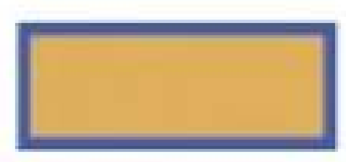
→


④影の部分を暗めの色で塗りました

12 光の当たり方などを考え、明るい部分も上から塗っていきます。



①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「20」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「100」に設定しました


②カラーを設定しました


③修正前の状態です

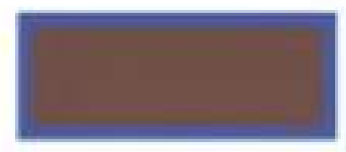
→


④髪の毛にハイライトを追加しました

13 顔や帽子にも色を置いていきます。



①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「25」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「100」に設定しました



②カラーを設定しました



③修正前の状態です



④影を追加しました

TECHNIQUE

オブジェクトの色の変化を考えるときは、光と影の色を考えてみることです。通常の太陽光などの下では明るいところは少し黄色に、暗いところは青に寄っていきます。暗い色を入れる際はただ明度を下げるだけでなく、色相や彩度も調節してやりましょう。

14 同様にコートにも影を入れます。



①修正前の状態です



②「投げなわ選択」ツールで影を選択しました



③「色相・彩度・明度」の「色相」は「-3」、「彩度」は「-11」、「明度」は「-29」に設定をしました



④影の部分が少し濃くなるように調整しました

15

ある程度影を入れたところでやっぱり色がちょっと違うなと思ったので「マジックワンド」ツールでコートの影の色を選択します。「隣接ピクセルをたどる」のチェックを外しておくと一発で同じ色をすべて選択できます。



①「マジックワンド」ツールを選択しました



②「隣接ピクセルをたどる」のチェックをオフにしました



③コートの影の部分を選択しました

16

「色相・彩度・明度」でコートの影の色味を直します。



①「色相・彩度・明度」の「色相」は「10」、「彩度」は「-7」、「明度」は「0」に設定をしました



②影の色を微妙に変更しました

17

立体感をつけるために左腕の逆側から照り返しを入れます。影の部分のふちを選択し、今度は明るめに補正します。



①「投げなわ選択」ツールで照り返しを入れる部分を選択しました



②「色相・彩度・明度」の「色相」は「18」、「彩度」は「-42」、「明度」は「15」に設定をしました



③影の部分に照り返しをつけました



④「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「25」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「100」に設定しました



⑤照り返しの形を修正しました

TECHNIQUE

太陽光の下では空の色が反射して、照り返しにはややシアン寄りの光が入ります。シアン寄りの光を入れるには単純に色相を設定するだけでなく、明度を上げつつも彩度を下げるのがポイントです。

18 ここまでできた状態です。



頭部の着色

01 ある程度全体の色味が決まったら、今度は細かく塗り込んでいきます。



02 顔を細かく塗ります。「不透明度」は60～90%程度に設定して、ベタ塗りの影のラインをぼかしつつ、形を整えていきます。



①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「15」、「不透明度」は「60」、「硬さ」は「60」に設定しました



②カラーを設定しました



③ぼかす前の状態です



④「不透明度」や「硬さ」が低い、柔らかめのブラシでなぞりました

03 あごの上の影を整えていきます。



①ぼかす前の状態です

→



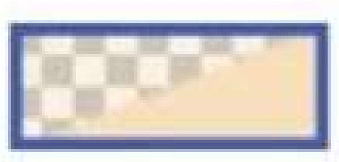
③「不透明度」が「40」のブラシでなぞります

②明るい場所の色を拾います

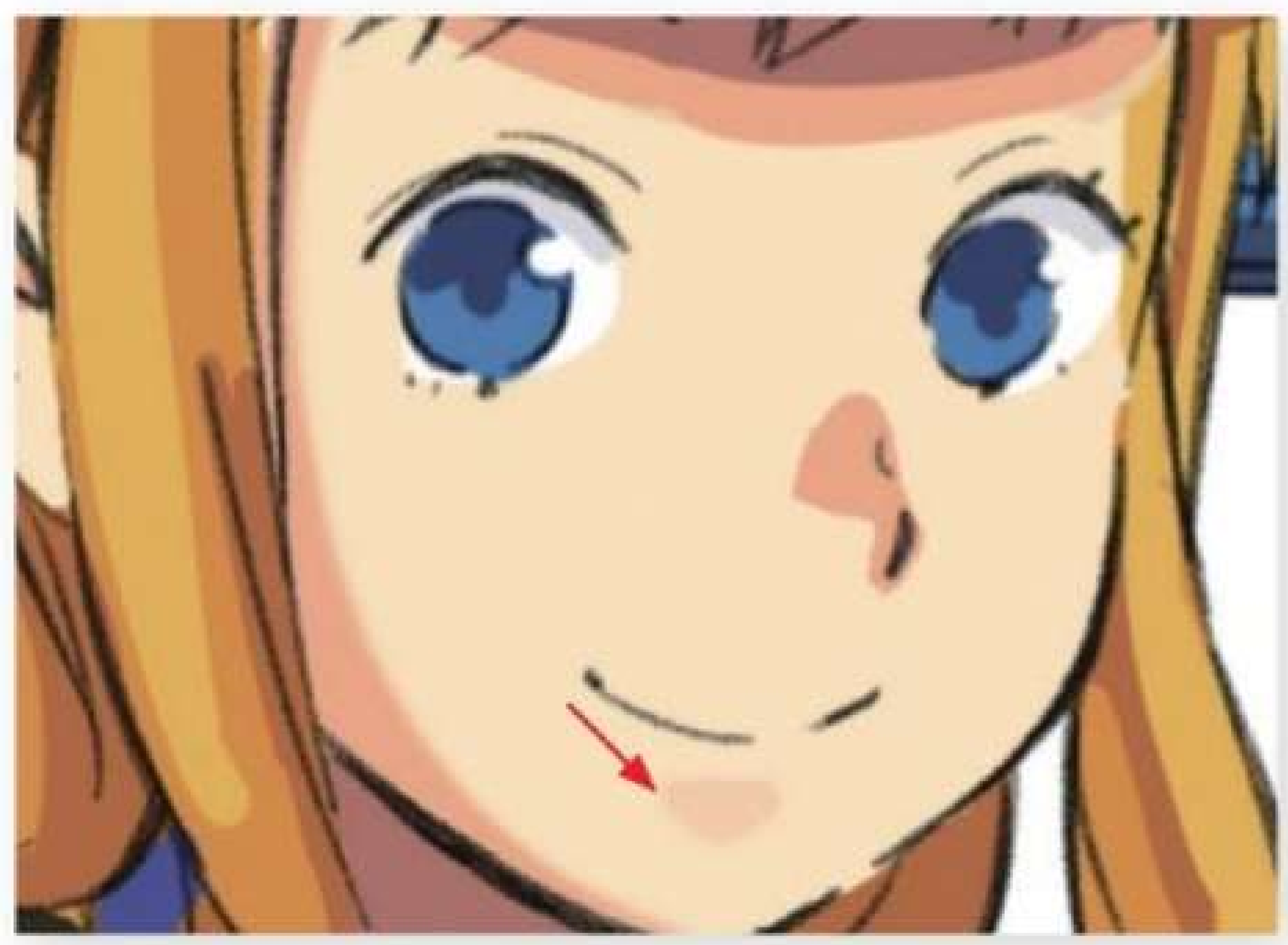
04 色を薄くしたい箇所は、ブラシの「不透明度」を20～40%程度に設定して明るい色でなぞります。



①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「15」、「不透明度」は「40」、「硬さ」は「60」に設定しました



②カラーを設定しました

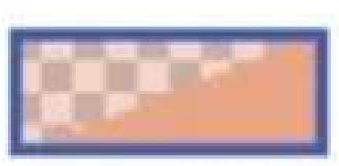


③ブラシでなぞって影を薄くしました

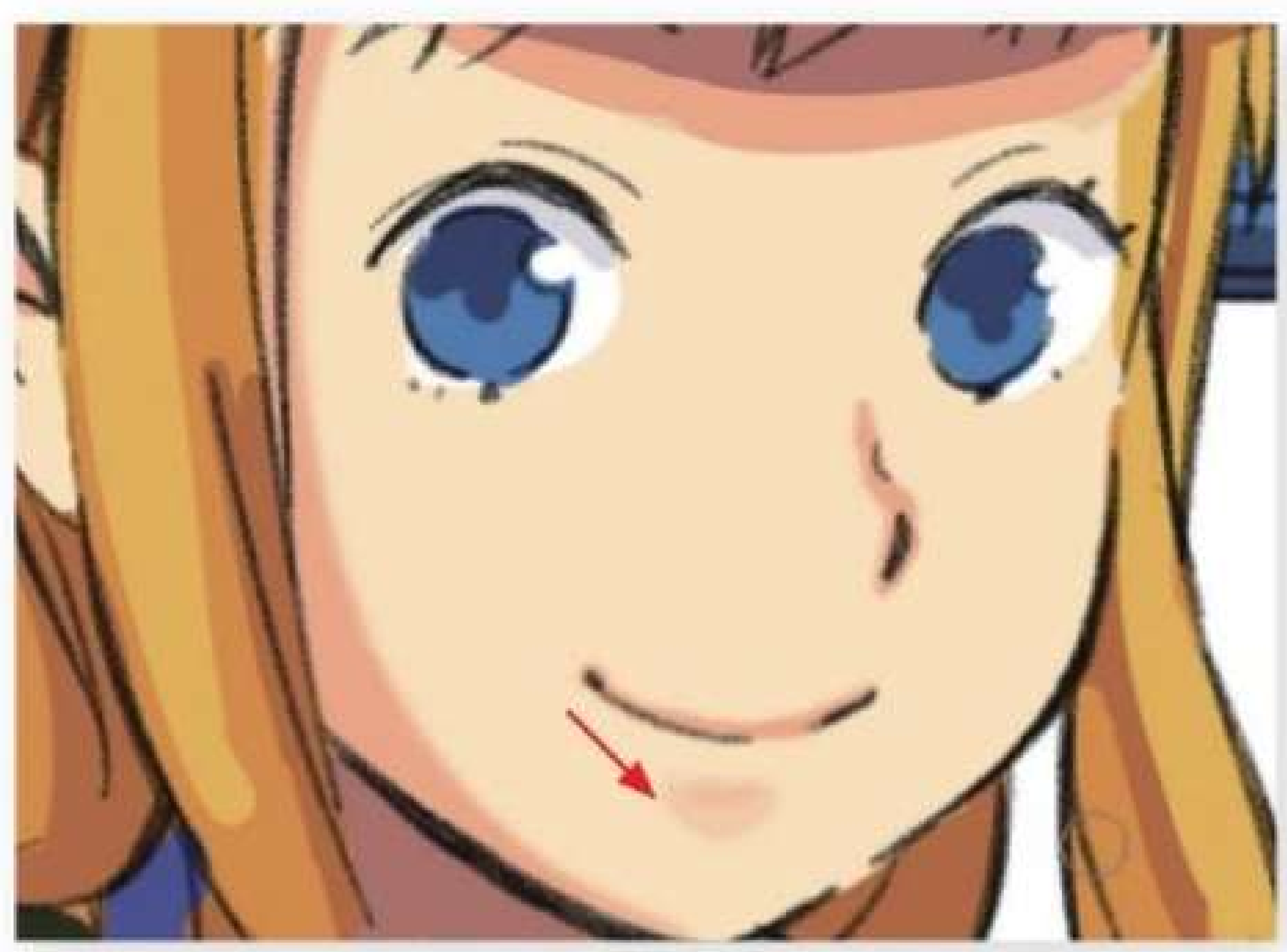
↓



④「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「20」、「不透明度」は「40」、「硬さ」は「60」に設定しました



⑤カラーを設定しました



⑥少しだけ濃い色を足しました

05 鼻はハイライトを入れると立体感が出ます。

重い鉛筆　①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「20」、「不透明度」は「40」、「硬さ」は「60」に設定しました

②カラーを設定しました


③鼻に影を足しました

↓

重い鉛筆　④「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「15」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「60」に設定しました

⑤カラーを設定しました

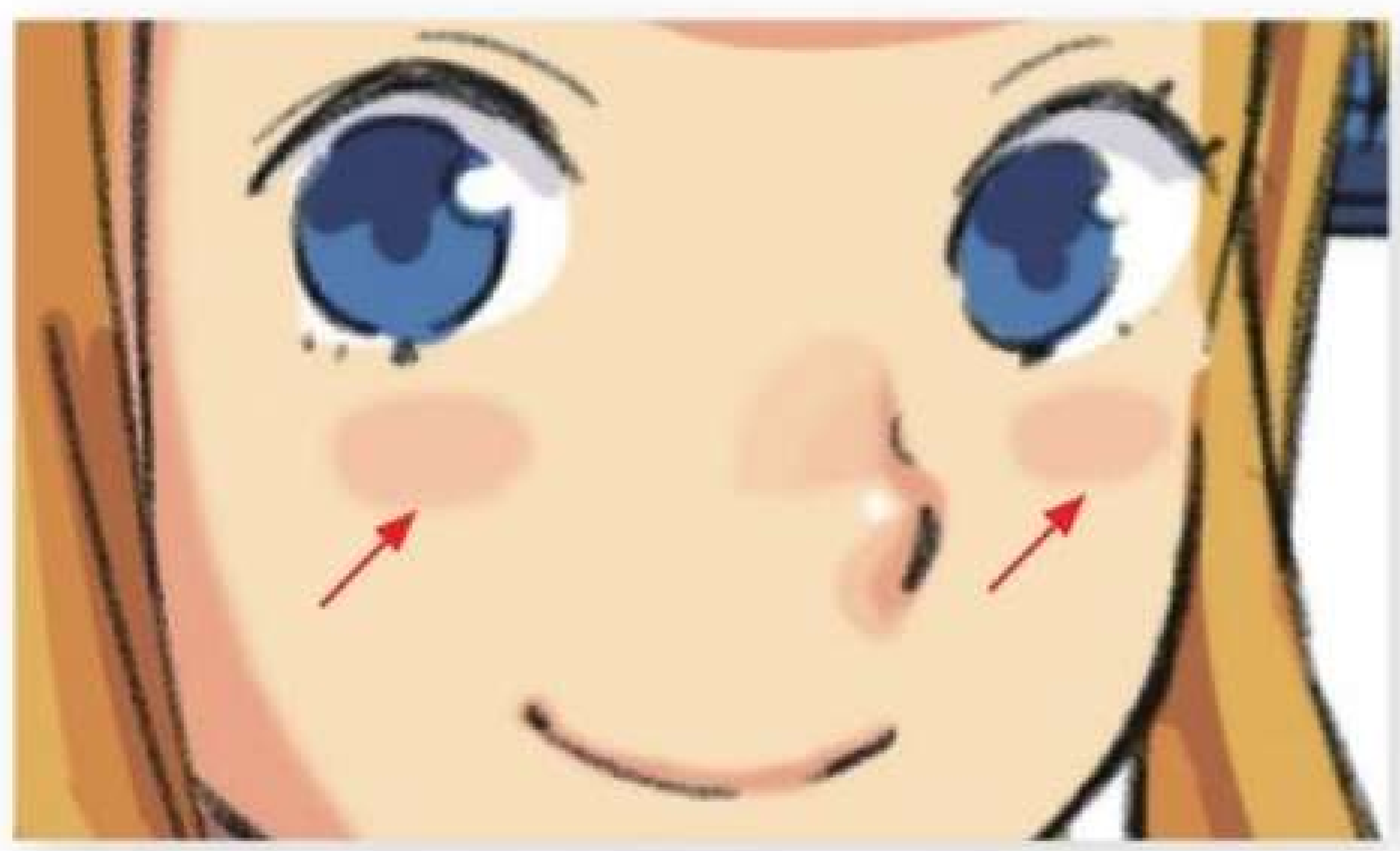

⑥鼻にハイライトを足しました

↓

06 ほおは他の部分よりもやや赤い色で塗り、「ぼかしブラシ（大）」で輪郭をぼかします。

重い鉛筆　①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「20」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「60」に設定しました

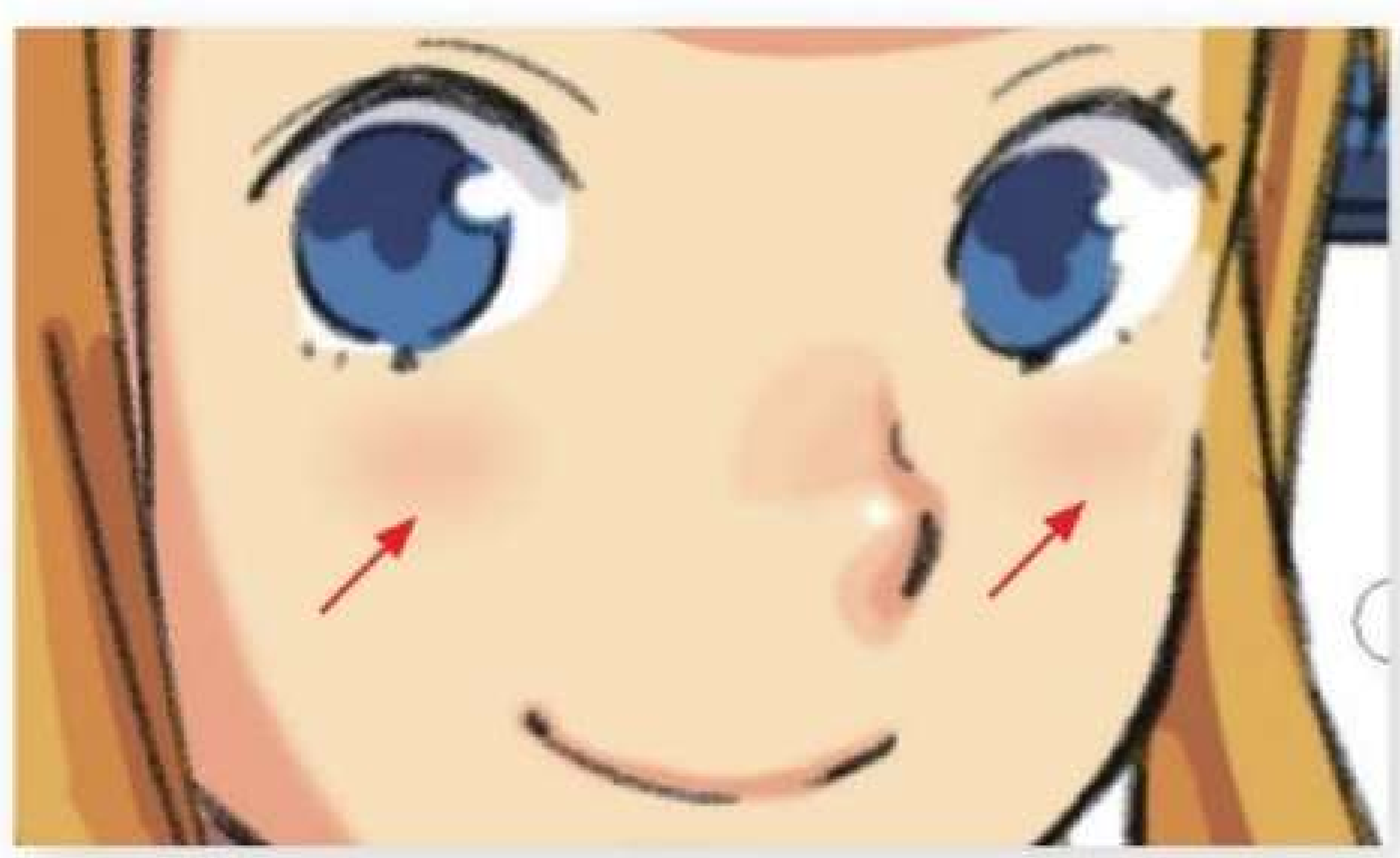
②カラーを設定しました


③ほおに影を大まかに足しました

↓

ぼかしブラシ（大）　④「ぼかしブラシ（大）」を選択し、「サイズ」は「20」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「60」に設定しました

⑤カラーを設定しました


⑥影をぼかしました

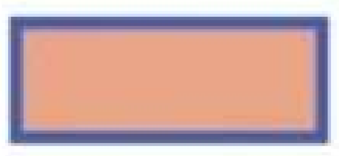
07 帽子のつばの形を意識しながら影の形を直します。



①修正前の状態です



②「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「15」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「60」に設定しました



③カラーを設定しました



④帽子の影を修正しました

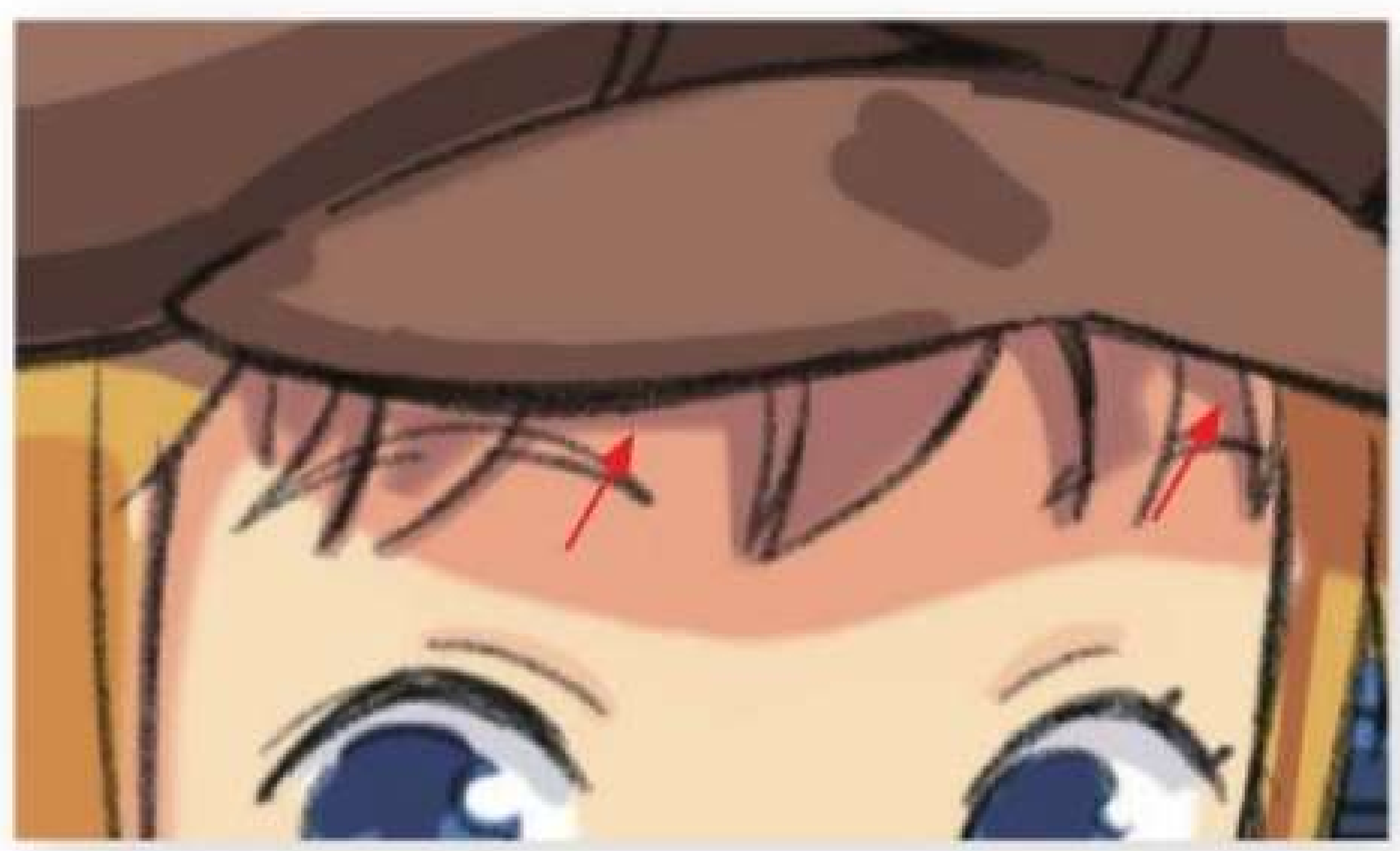
08 前髪の淵をなぞるように一段濃い影を入れます。



①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「8」、「不透明度」は「60」、「硬さ」は「95」に設定しました

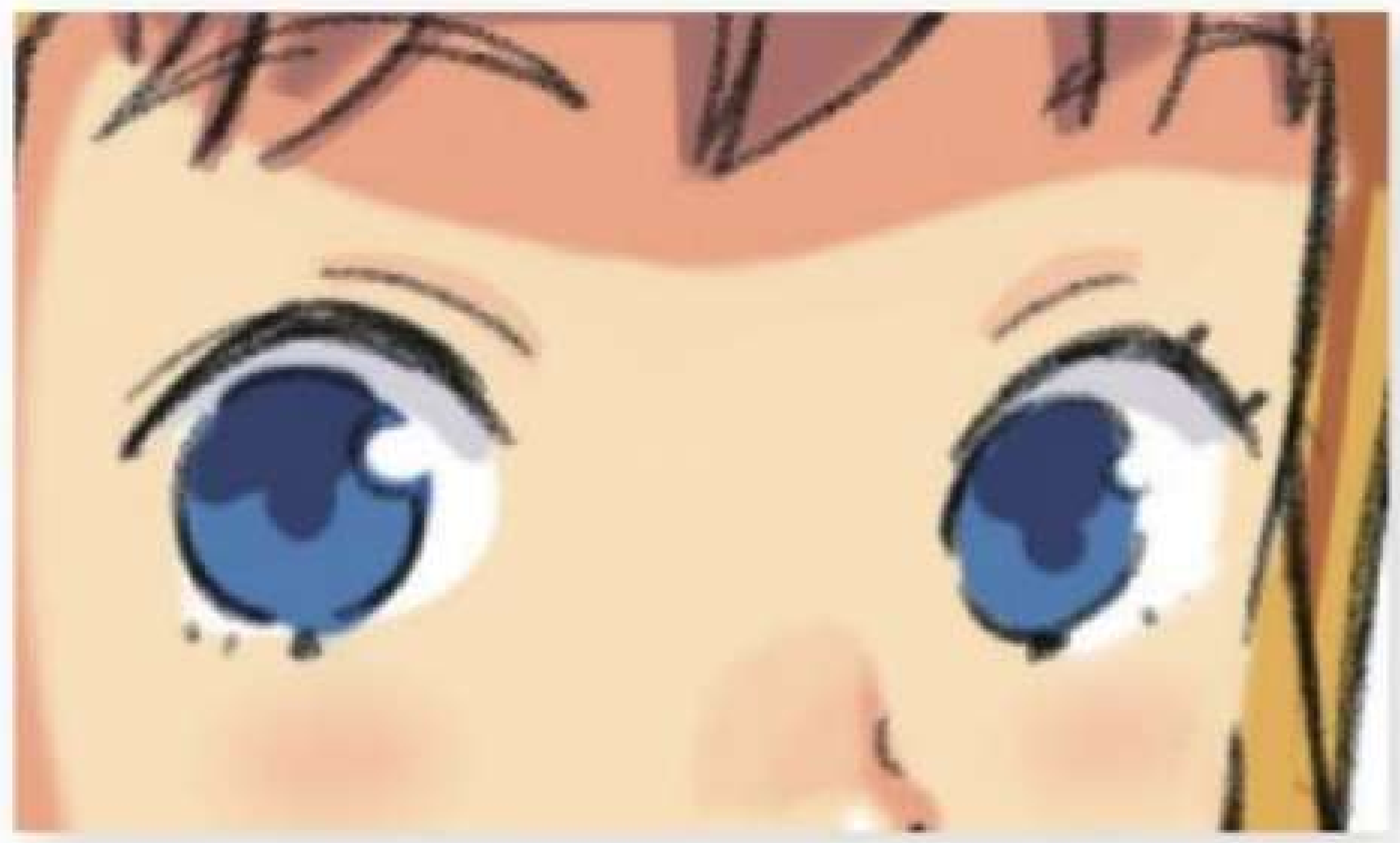


②カラーを設定しました



③影を追加しました

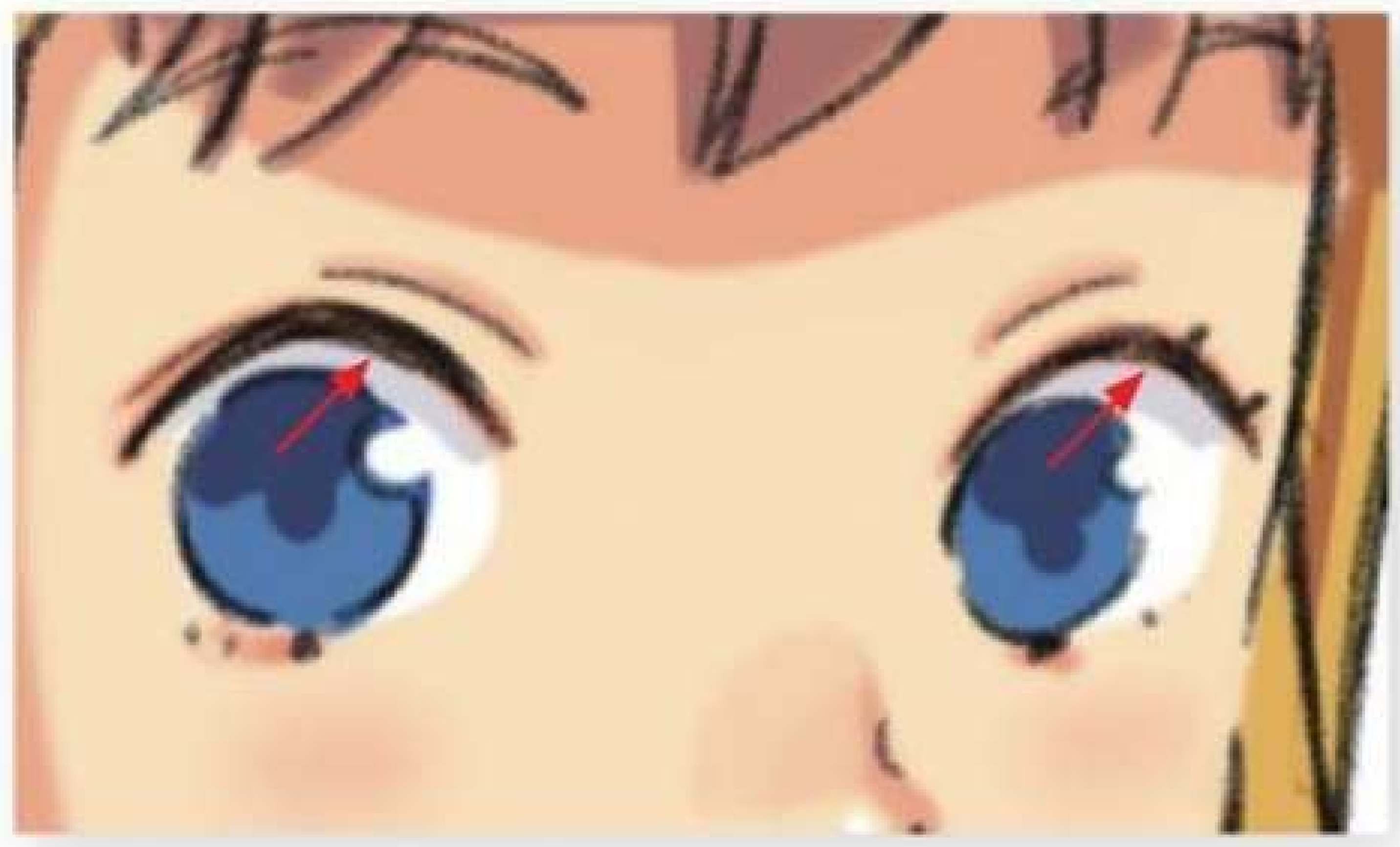
09 白目の淵とまつ毛の周りにも赤い色を差し込みます。


①修正前の状態です

重い鉛筆

②「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「7」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「60」に設定しました

③カラーを設定しました

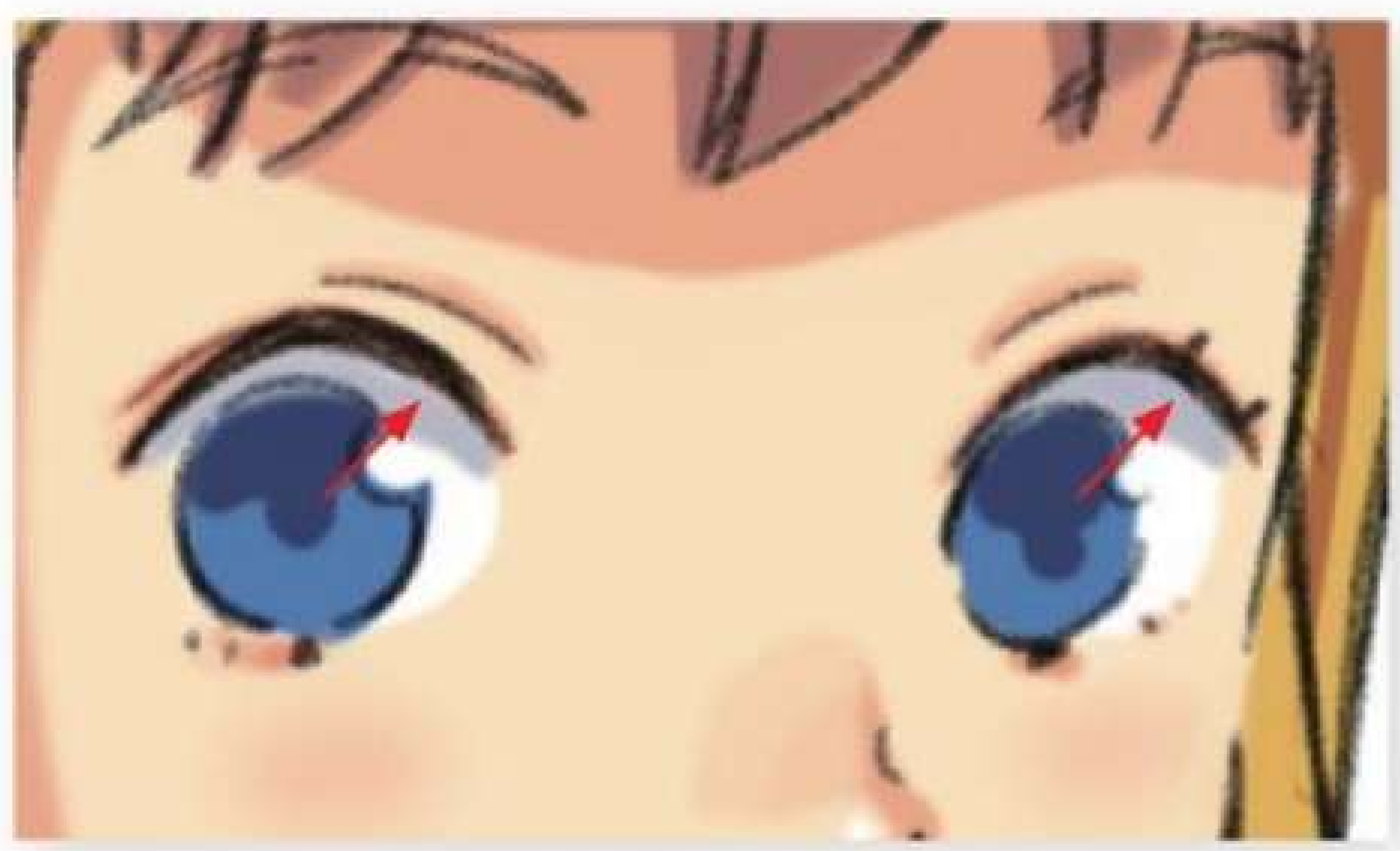

④まつ毛に影を追加しました

10 白目にも影を足して立体感を出します。

重い鉛筆

①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「8」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「60」に設定しました

②カラーを設定しました

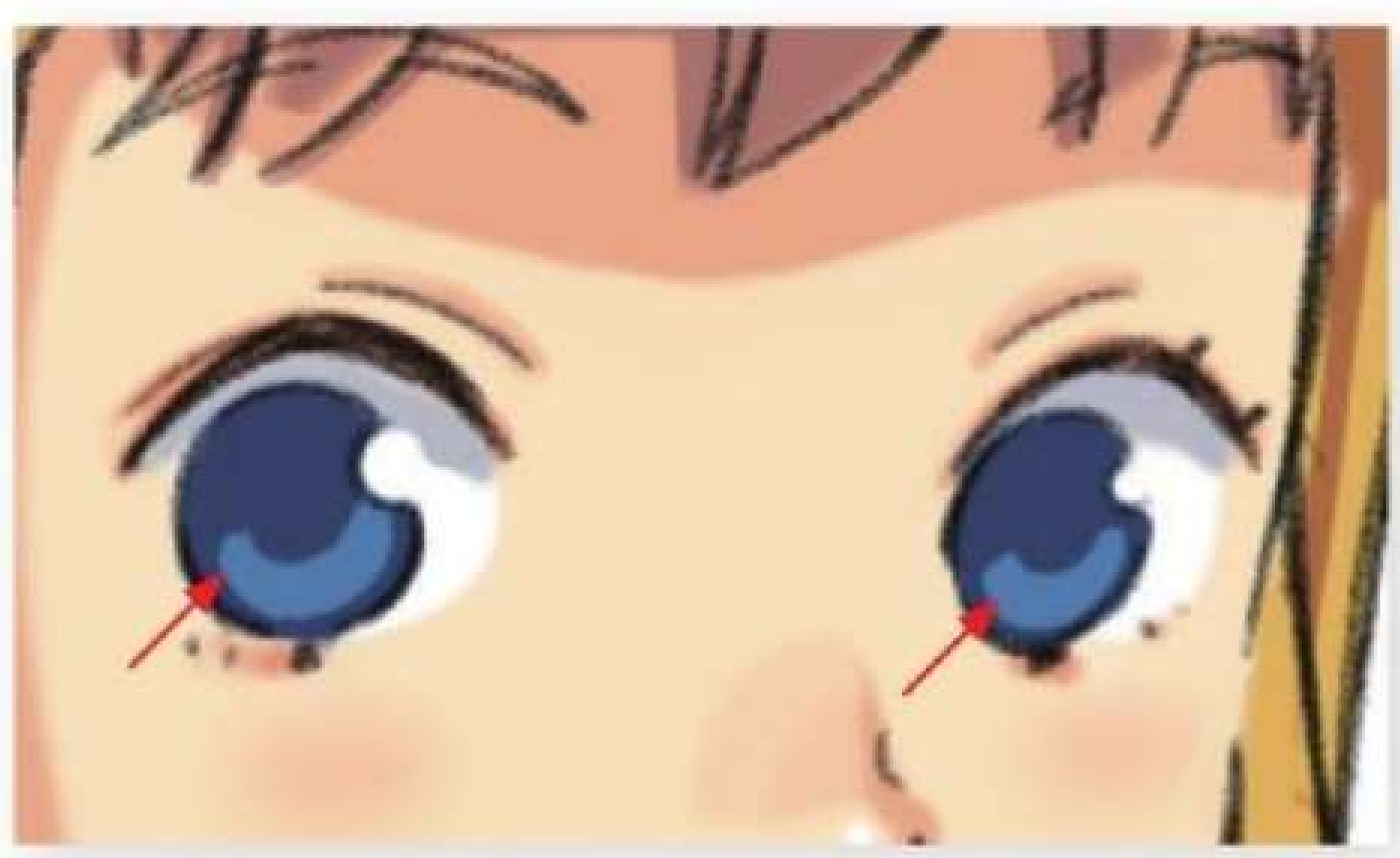

③白目に影を追加しました

11 目を描きます。まずは瞳のベースの色を入れます。

重い鉛筆

①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「6」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「95」に設定しました

②カラーを設定しました

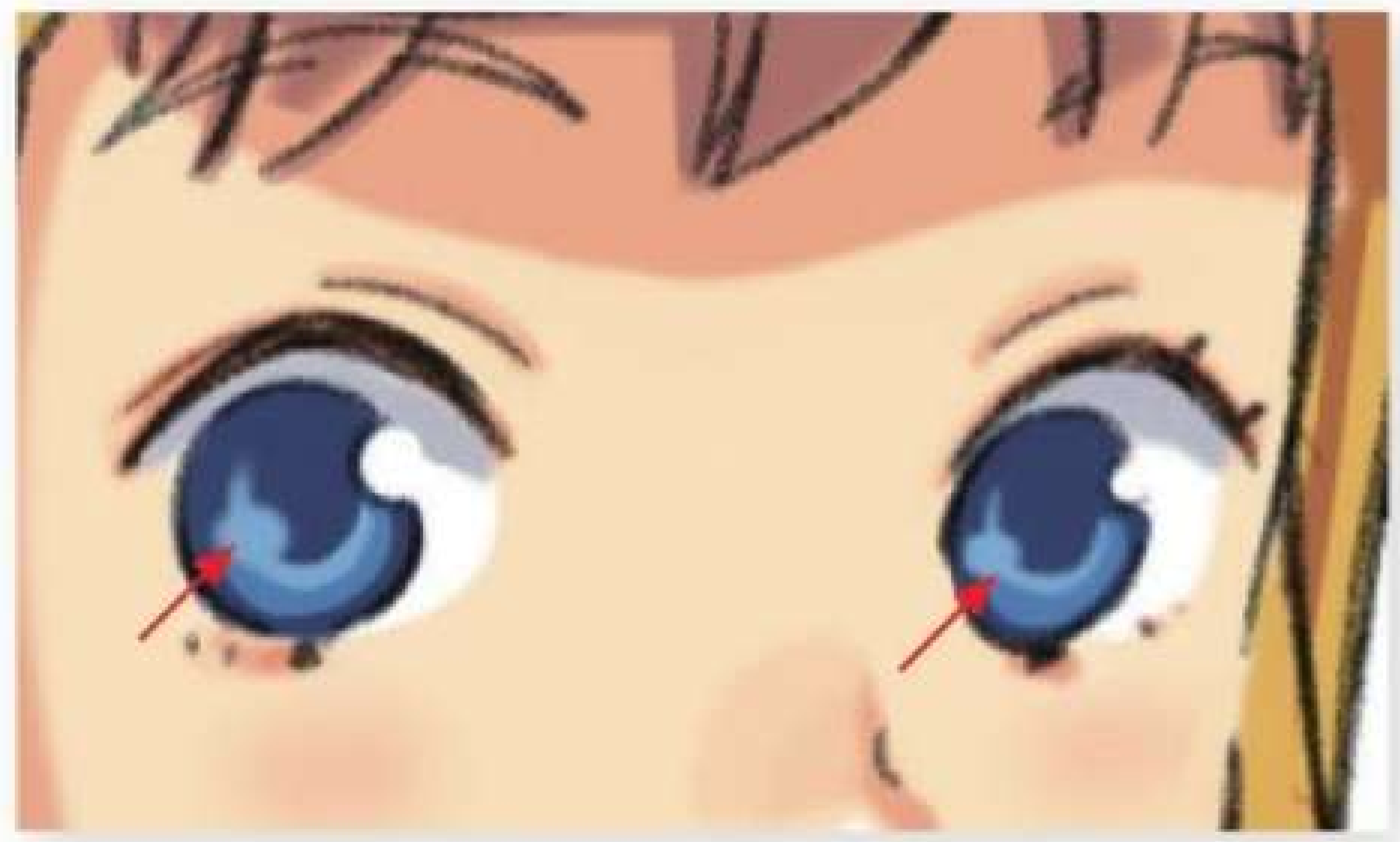

③瞳の濃い色を修正しました

12

右上からはすでにハイライトが入っているので、左下から明るい色を入れます。

重い鉛筆 ①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「8」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「60」に設定しました

②カラーを設定しました



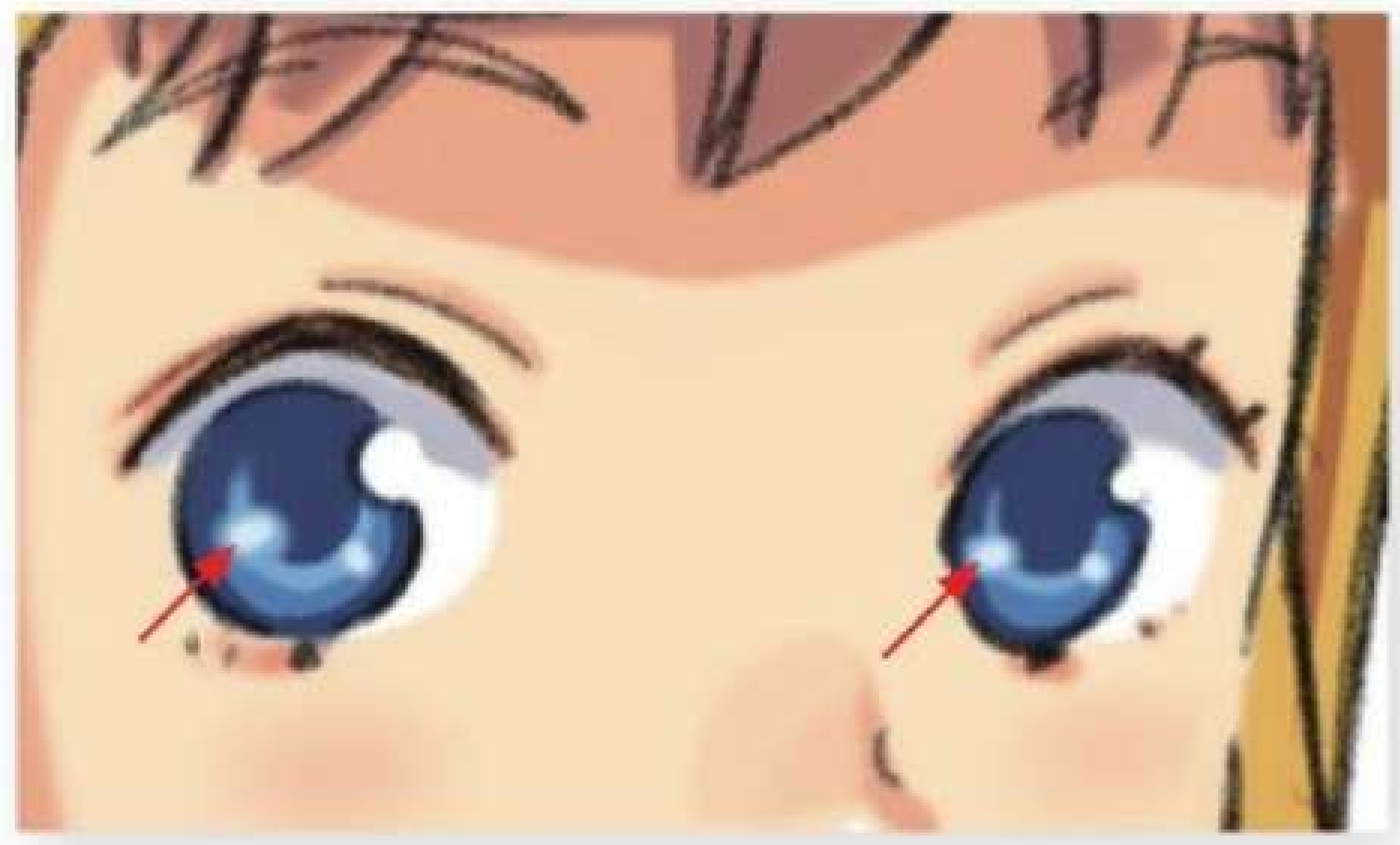
③大まかにハイライトを追加しました

13

ハイライトを入れます。

重い鉛筆 ①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「8」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「60」に設定しました

②カラーを設定しました



③さらに明るいハイライトを追加しました

14

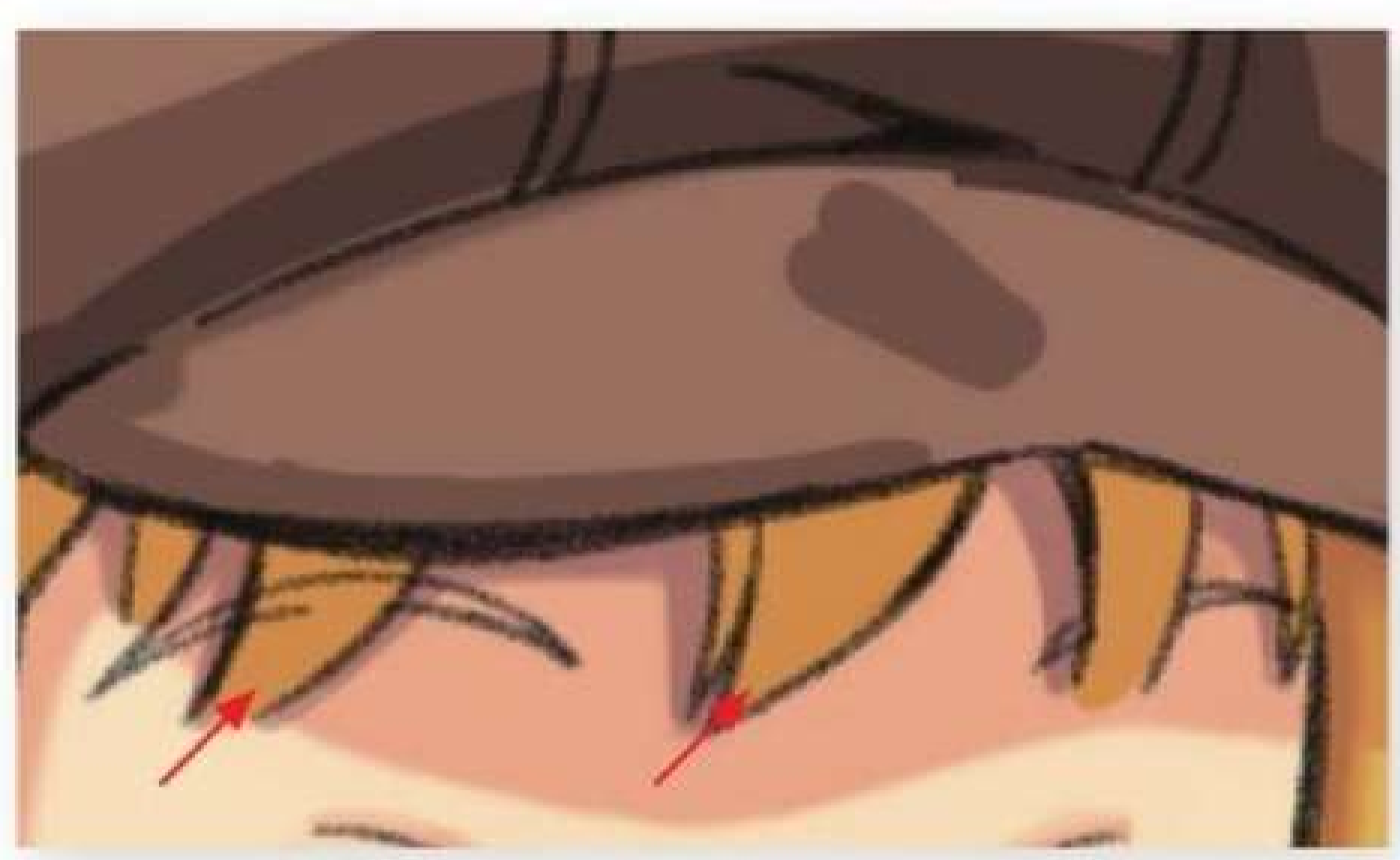
前髪を描きます。



①修正前の状態です

重い鉛筆 ②「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「10」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「95」に設定しました

③カラーを設定しました



④前髪を着色しました

15

帽子のつばで影になるところを一段暗い色を入れて、「ぼかしブラシ（大）」でぼかしながら色を伸ばします。



①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「10」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「95」に設定しました

②カラーを設定しました



③一段暗い色を入れました



④「ぼかしブラシ（大）」を選択し、「サイズ」は「15」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「60」に設定しました

⑤カラーを設定しました



⑥ぼかしブラシで影をぼかしました

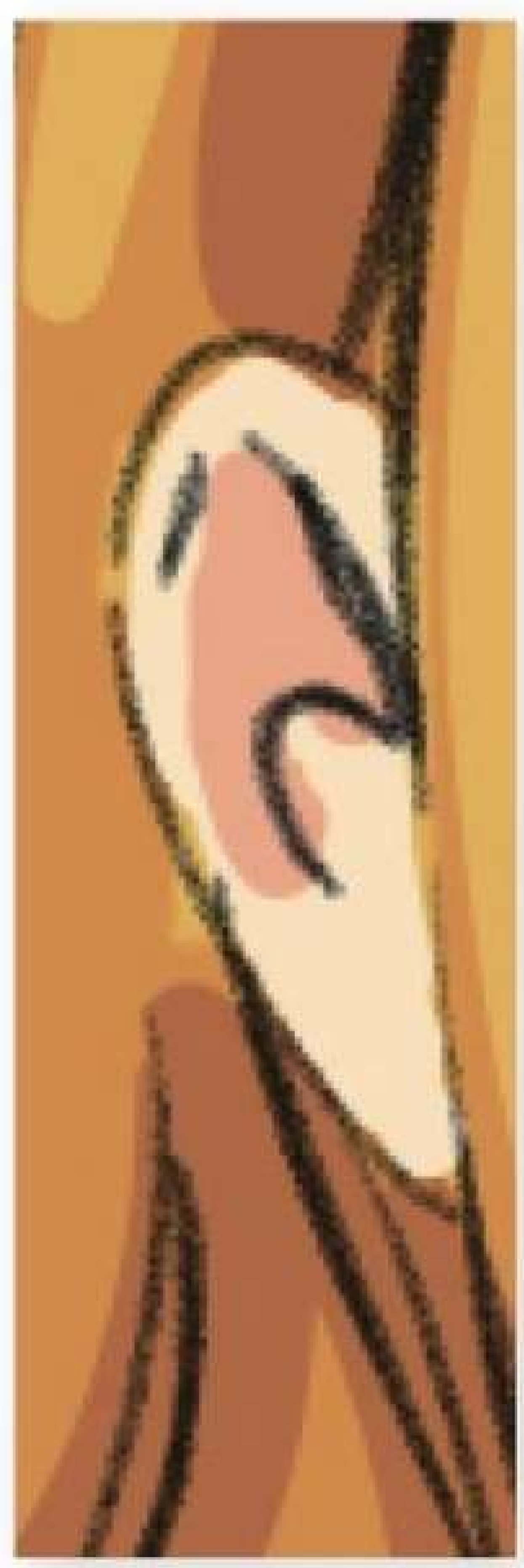
16

耳の穴にも一段暗い影を入れます。

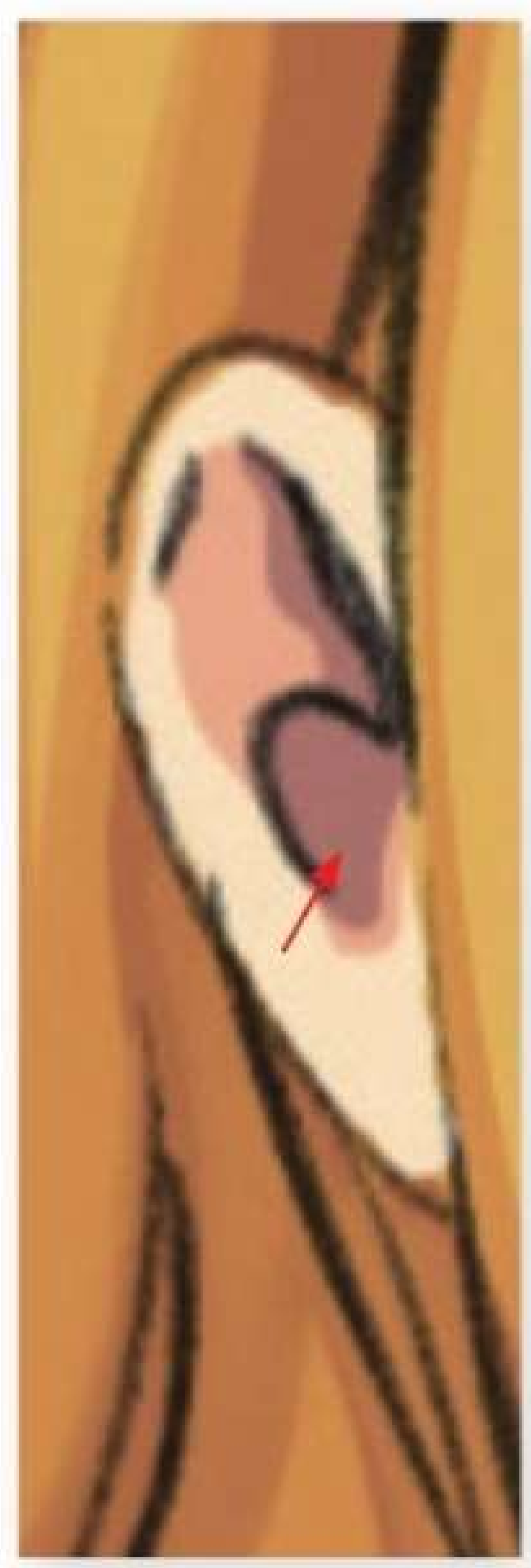


①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「20」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「95」に設定しました

②カラーを設定しました



③修正前の状態です



④影を着色しました

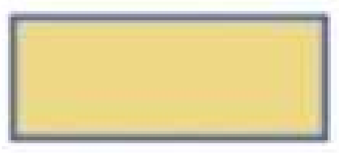
17 髪の毛に背面からハイライトを入れました。



①修正前の状態です



②「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「10」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「60」に設定しました



③カラーを設定しました



④ハイライトを入れました

18 奥行きを強調するため、奥側の髪の毛は少し暗くします。「投げなわ選択」ツールで選択範囲を設定して、「色相・彩度・明度」で暗くします。



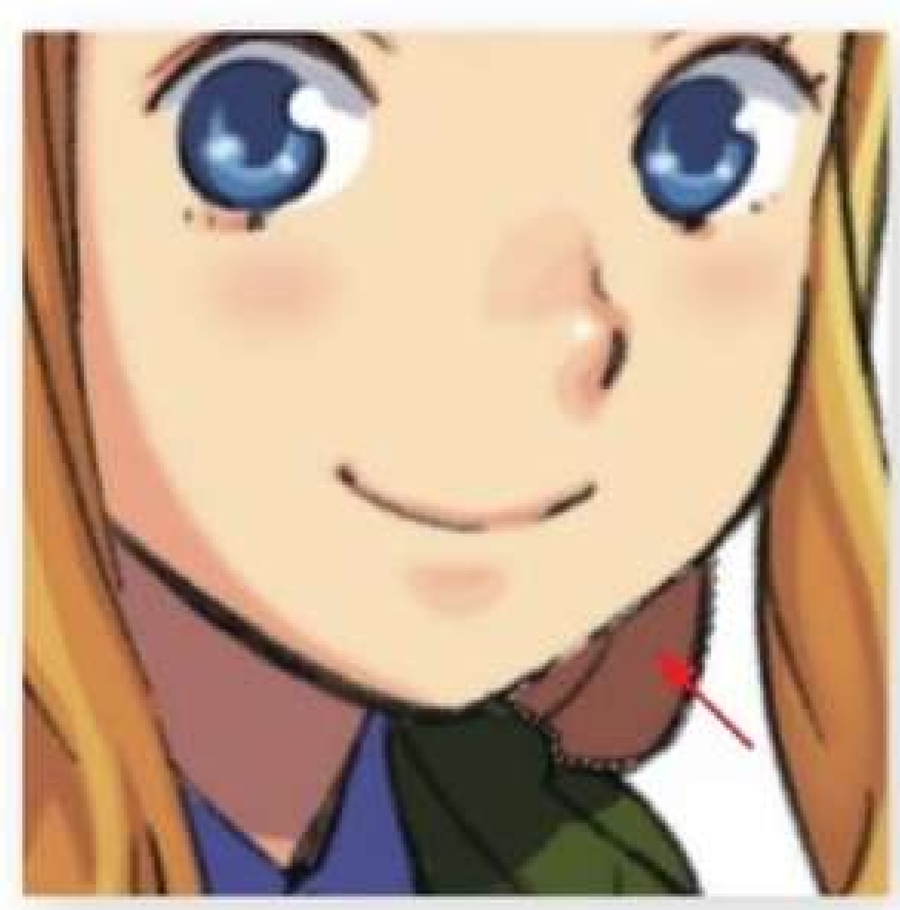
①「投げなわ選択」ツールを選択しました



②暗くしたい部分を選択しました



③「色相・彩度・明度」の「色相」は「-9」、「彩度」は「-19」、「明度」は「-13」に設定をしました



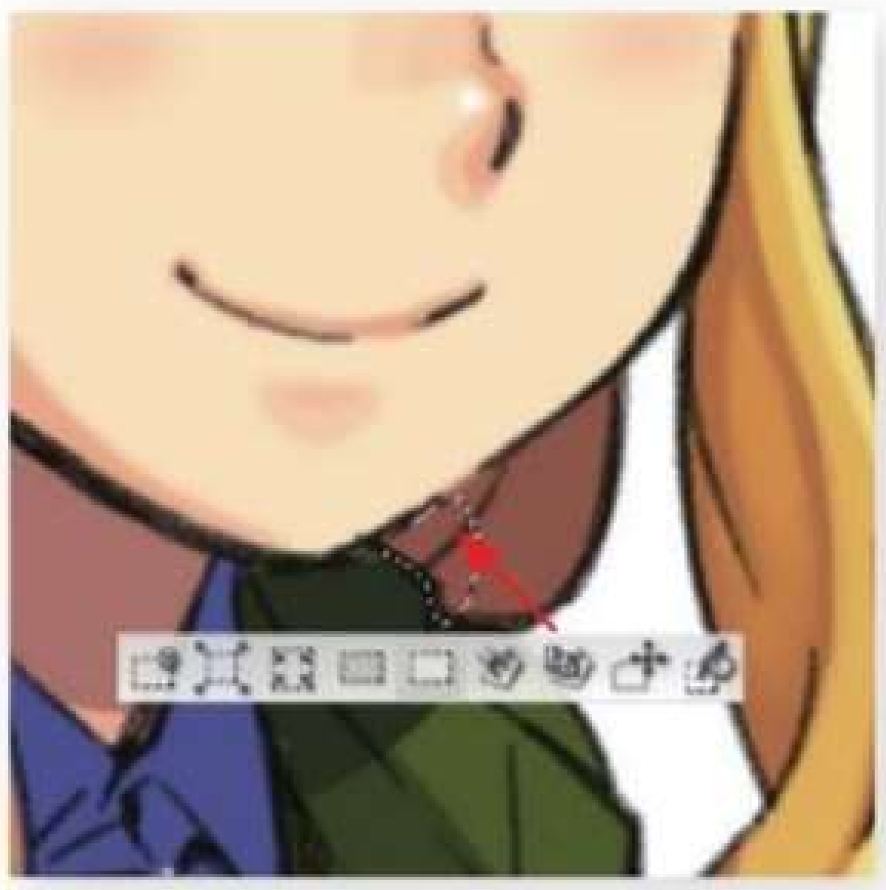
④髪の影が暗くなりました

19

さらにその後ろの一部を選択し、照り返しの光を入れます。シアン寄りの光を意識して、やや彩度を落とすのがポイントです。



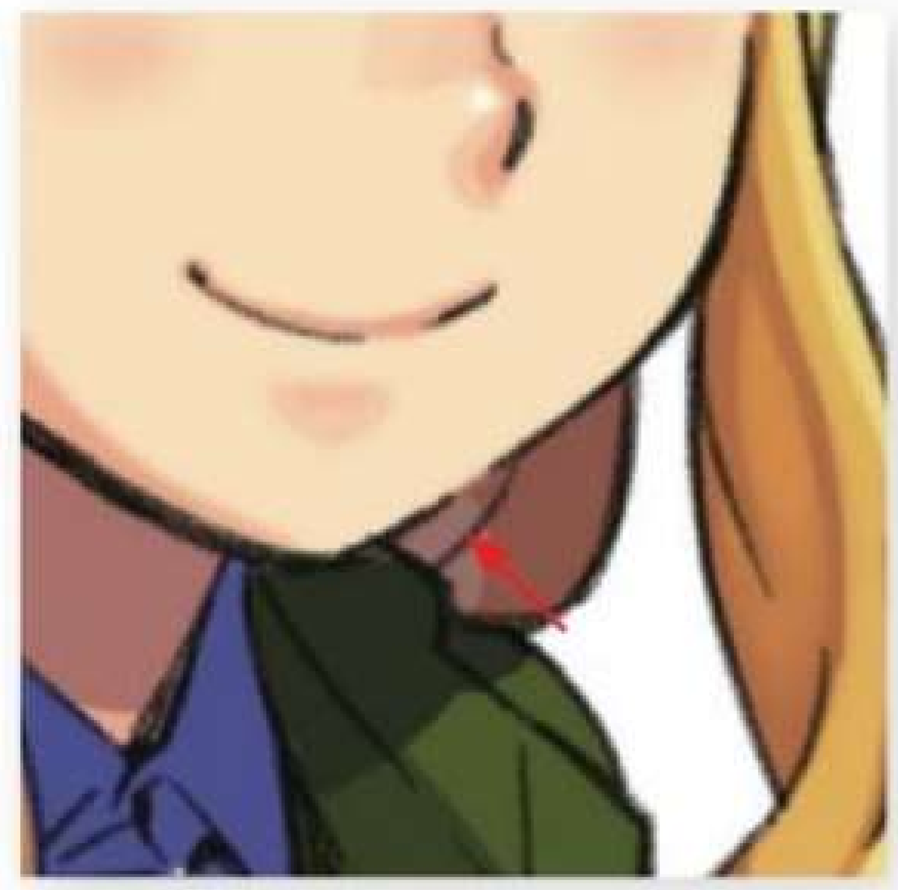
①「投げなわ選択」ツールを選択しました



②さらに暗くしたい部分を選択しました



③「色相・彩度・明度」の「色相」は「0」、「彩度」は「-20」、「明度」は「16」に設定をしました



④影の色を調整しました

20

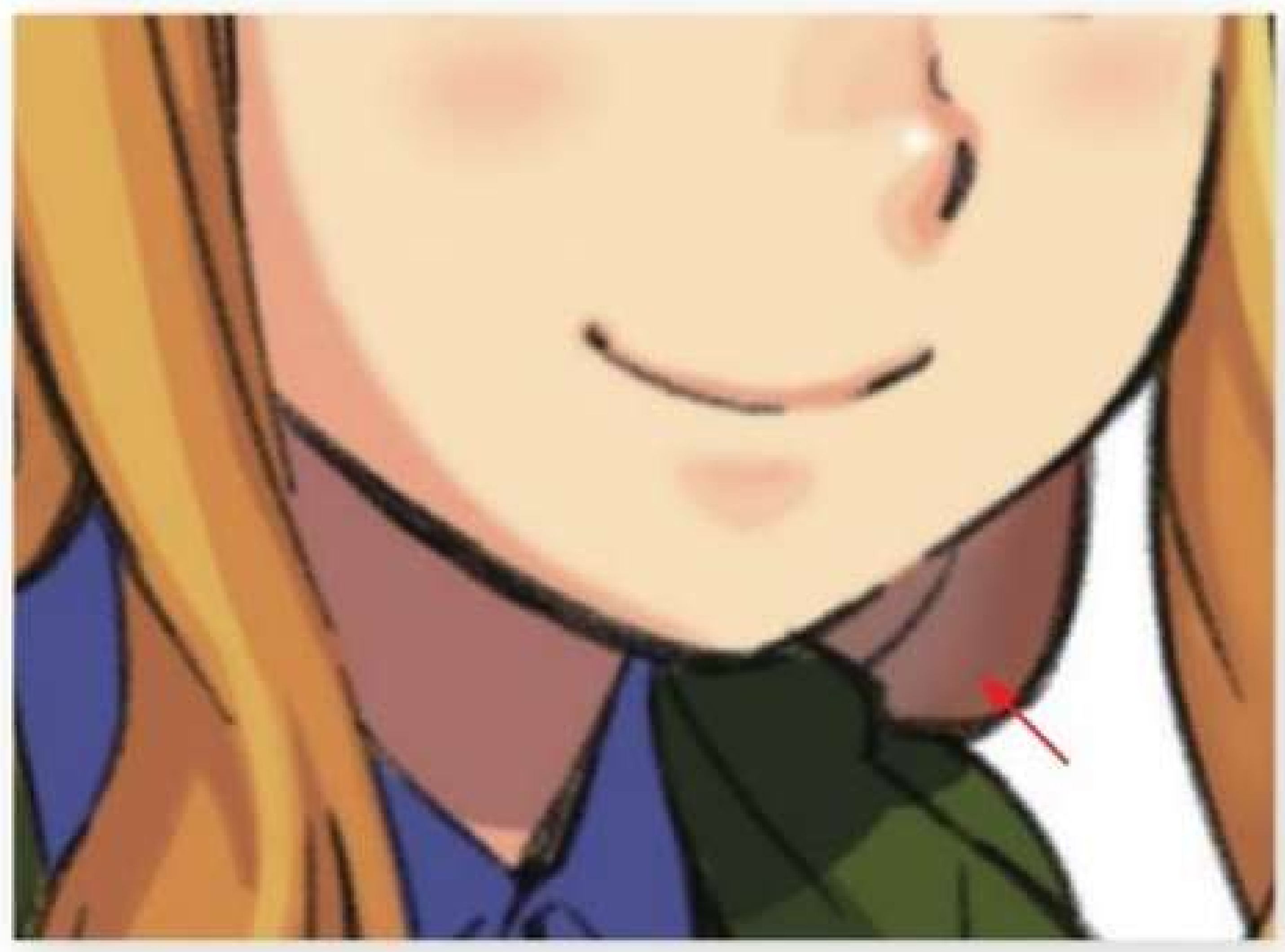
入れた光を「ぼかしブラシ(大)」でぼかします。



①「ぼかしブラシ(大)」を選択し、「サイズ」は「20」、「不透明度」は「40」、「硬さ」は「1」に設定しました



②カラーを設定しました



③照り返しをぼかしました

21

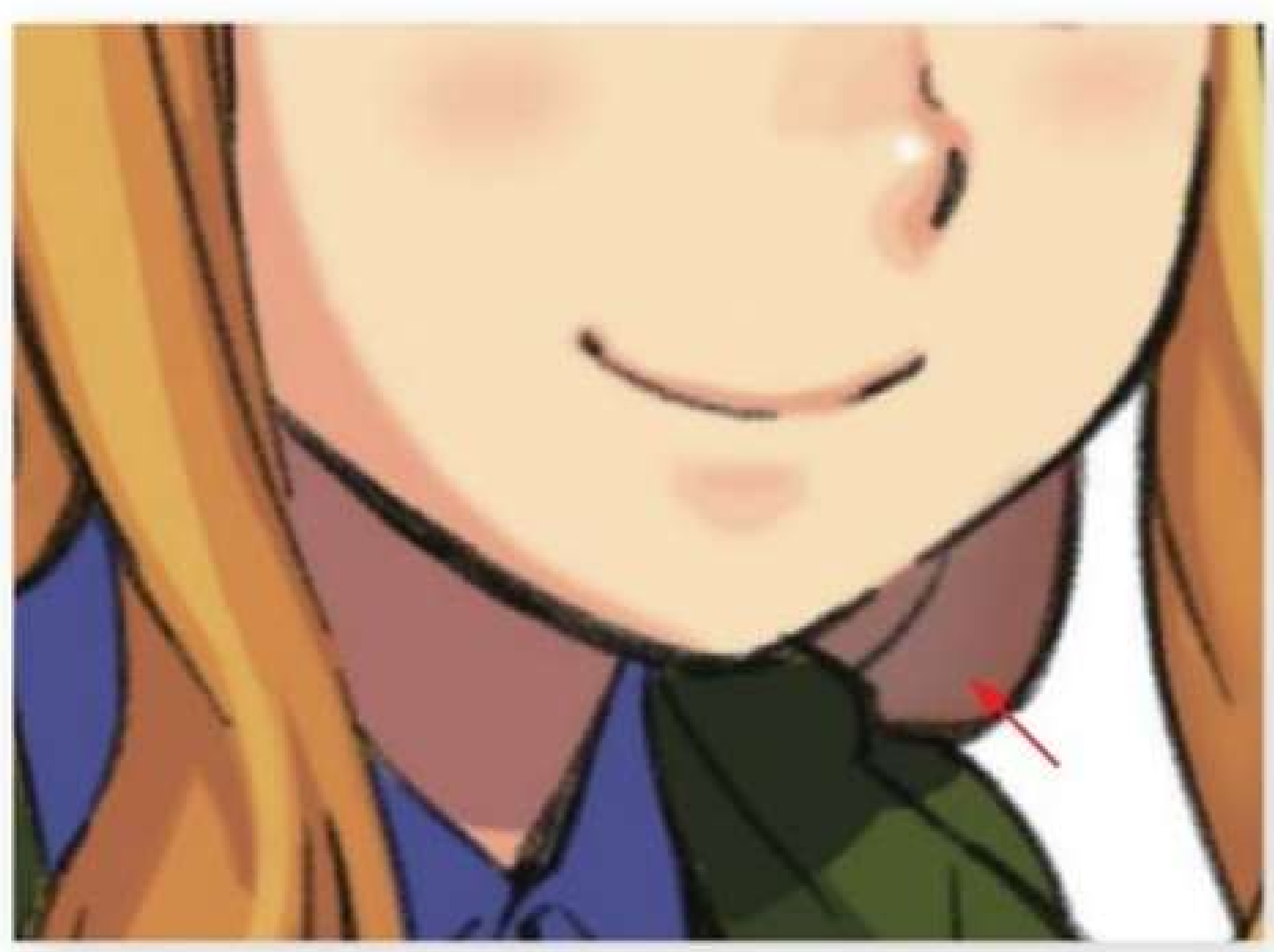
色の伸びが足りなかったので、「硬さ」が60%程度に設定したブラシで色を足しました。



①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「15」、「不透明度」は「40」、「硬さ」は「60」に設定しました



②カラーを設定しました



③照り返しの光をさらにぼかしました

22

続いて帽子を仕上げます。光の向きを考えながら、影の形を整えます。

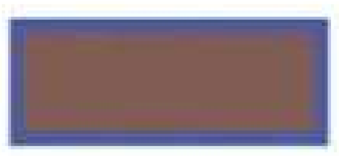


①修正前の状態です

↓



②「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「25」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「95」に設定しました



③カラーを設定しました



④階調をつけるように配色しました

23

配色が済んだら、境界を柔らかいブラシや「ぼかしブラシ」で馴染ませます。



①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「35」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「95」に設定しました



②カラーを設定しました



③頂点の影の階調をぼかしました

24 部分的に硬い影を入れることで、メリハリをつけます。

重い鉛筆 ①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「15」、「不透明度」は「60」、「硬さ」は「30」に設定しました

②カラーを設定しました



③濃い影を追加しました

25 画面奥からは照り返しを入れます。

重い鉛筆 ①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「15」、「不透明度」は「60」、「硬さ」は「1」に設定しました

②カラーを設定しました



③明るめの色で照り返しを追加しました

コートの着色

01 次はコートを仕上げます。まずは全体の影の形を整えます。まだ塗っていない部分に色がはみ出てしまってかまいません。どうせ後で塗る部分なので、がんがん塗っていきます。



①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「25」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「95」に設定しました



②カラーを設定しました



③修正前の状態です



④影を修正しました



⑤「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「20」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「95」に設定しました



⑥カラーを設定しました



⑦はみ出しは気にしません

02

今までと同様に影をざっくりと入れて、ぼかしていきます。ミリタリーコートのもっさりとした質感を意識して、ふくらんだ部分にはなだらかな影を入れます。



①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「20」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「95」に設定しました



②カラーを設定しました



③大まかに色を置きました

↓



④「ぼかしブラシ（大）」を選択し、「サイズ」は「45」、「不透明度」は「56」、「硬さ」は「1」に設定しました



⑤カラーを設定しました



⑥置いた色をぼかしました

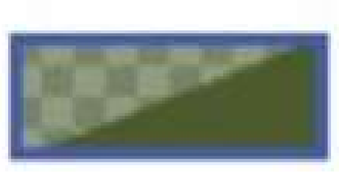
↓

03

全体を馴染ませました。



①「ぼかしブラシ（大）」を選択し、「サイズ」は「45」、「不透明度」は「56」、「硬さ」は「1」に設定しました



②カラーを設定しました



③他の場所も馴染ませました

04

すそのシャーリング部分は重要なポイントです。ハイライトを入れて質感を出します。



①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「15」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「60」に設定しました



②カラーを設定しました



③修正前の状態です



④ハイライトを追加しました

05

左腕の照り返しもブラシで軽く色を入れたら、ぼかします。



①「ぼかしブラシ（大）」を選択し、「サイズ」は「45」、「不透明度」は「56」、「硬さ」は「1」に設定しました



②カラーを設定しました



③修正前の状態です



④ハイライトをぼかしました

06 ボタン部分なども塗ります。パーツは小さいので、全体に影の色を塗ったら小さくハイライトを差し込むだけで雰囲気が出ます。



①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「7」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「95」に設定しました



②カラーを設定しました



③大まかに色を置きました



④「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「4」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「60」に設定しました



⑤カラーを設定しました



⑥ハイライトを追加しました

07 ひも部分は存在が分かるように、コートとは色相を変えて塗ります。



①カラーを設定しました



②ひもを着色しました

シャツの着色

01 シャツを塗ります。シャツは縞模様でいちいち色ごとに塗っていたら面倒なので、レイヤーの使い方を工夫して効率よく塗ります。まずは「シャツ」レイヤーを作成します。



「シャツ」レイヤーを作成しました

02 ブラシでシャツ全体を赤く塗ります。

重い鉛筆

①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「9」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「95」に設定しました

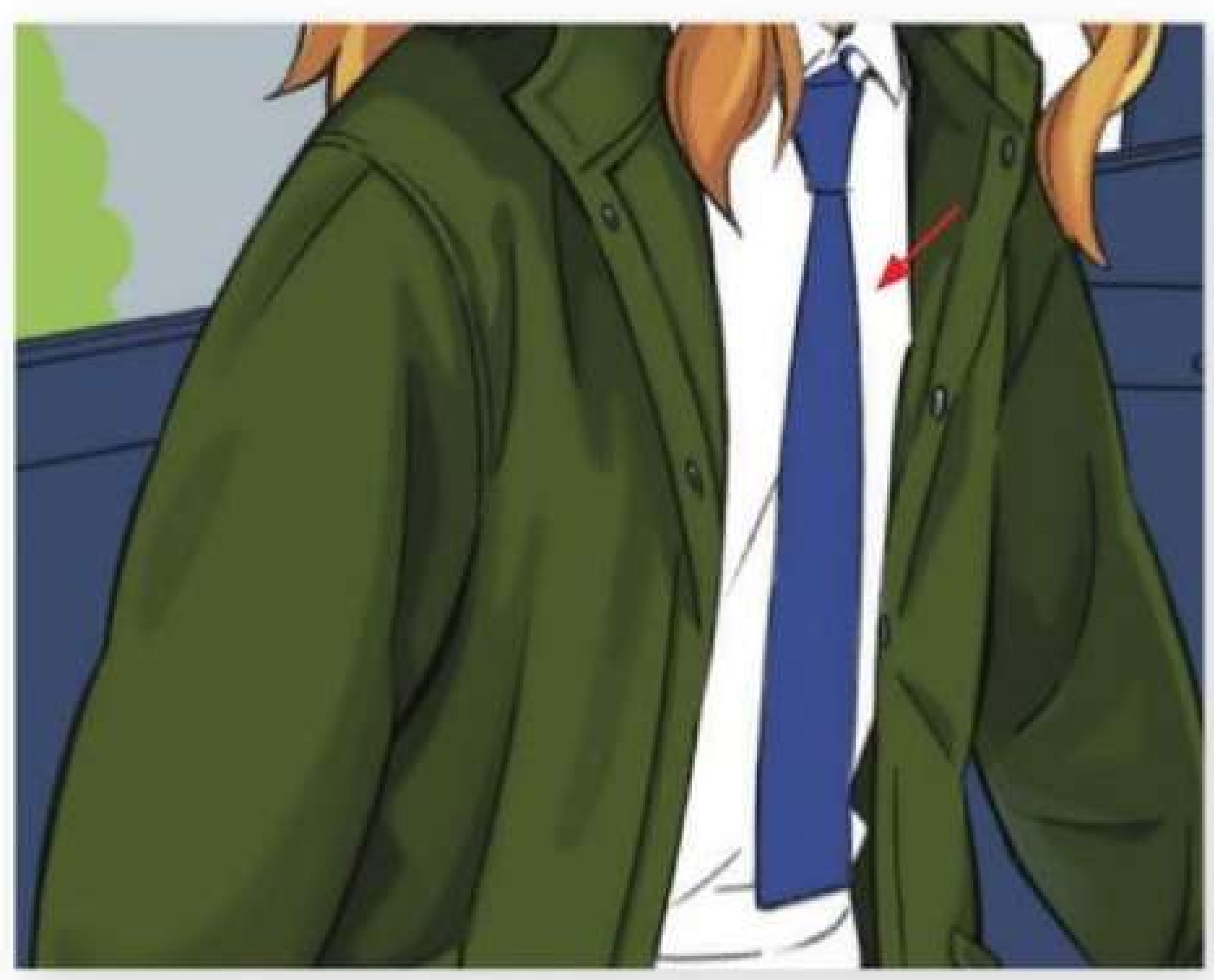

②シャツの色を赤くしました

03 「色相・彩度・明度」でシャツの色を白くします。



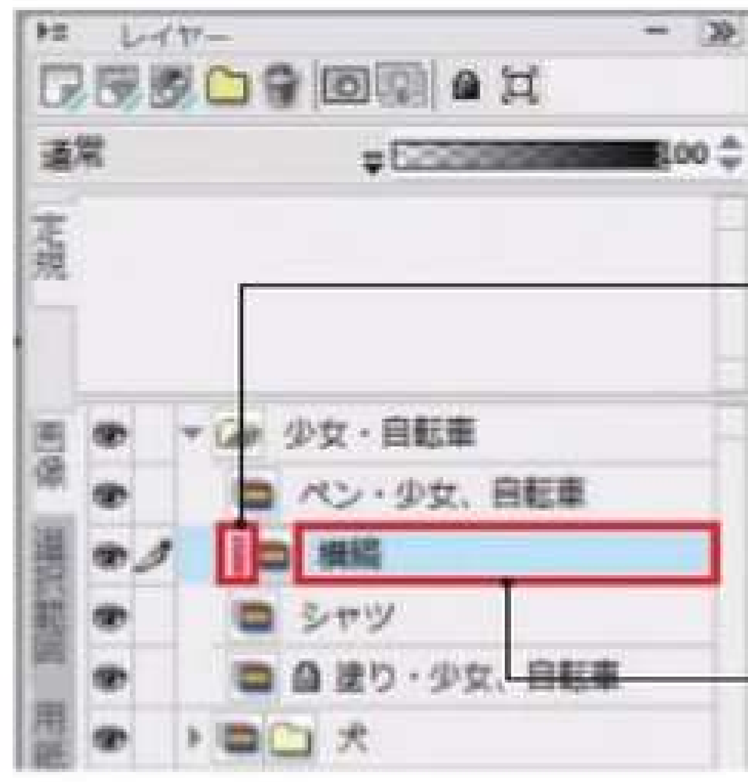
①「色相・彩度・明度」の「色相」は「0」、「彩度」は「0」、「明度」は「100」に設定をしました

→


②シャツの色を白くしました

04

次に縞模様を描きます。「横縞」レイヤーを作成し、右クリックして表示されるメニューの「下のレイヤーにクリッピング」で下の「シャツ」レイヤーにクリッピングを設定します。これでシャツ以外の部分にはみ出さずに塗れます。



05

ブラシで横縞を描きます。お腹のシワの立体感に注意して描きましょう。


横縞になるように消しました

06

「横縞」レイヤーの上に「影」レイヤーを作成し、「横縞」レイヤーと同様にシャツレイヤーにクリッピングさせて影を描きます。影を描きやすいように「横縞」レイヤーはいったん非表示にします。


①カラーを設定しました




⑤シャツに影を描きました

07

下の「横縞」レイヤーを表示させてみました。



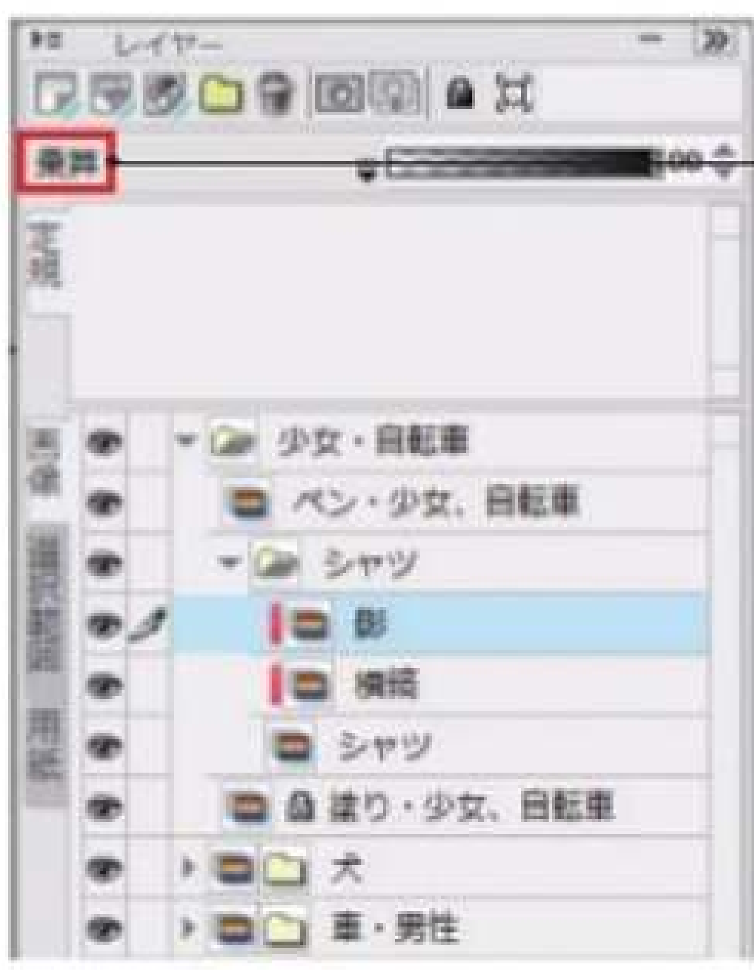
①「横縞」レイヤーを表示にしました



②シャツに「横縞」レイヤーを表示しました

08

「影」レイヤーの「合成モード」を「乗算」に設定します。



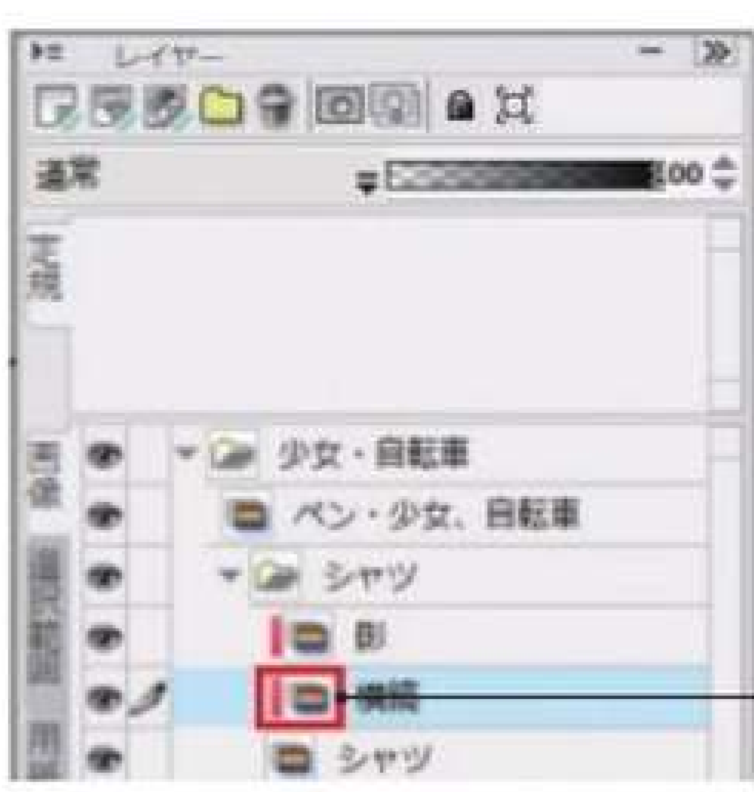
①「乗算」を選択しました



②「乗算」で「横縞」レイヤーと重ねるように表示しました

09

このままだと横縞部分の影のなじみが悪いので、「横縞」レイヤーのアイコンを「Ctrl」+クリックして「横縞」レイヤーの描画のみを選択します。



①「横縞」レイヤーのアイコンを「Ctrl」+クリックしました



②描画内容を範囲として選択できました

10 選択範囲を設定した状態で「影」レイヤーを選択し、「色相・彩度・明度」で色を調整します。



①「影」レイヤーを選択しました



②「色相・彩度・明度」の「色相」は「-40」、「彩度」は「-12」、「明度」は「-12」に設定をしました



③「横縞」レイヤーの影の部分が若干濃くなりました

11 ネクタイを塗ります。まずユニオンジャックの白地を描いて、上から赤色を描きます。



①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「9」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「95」に設定しました



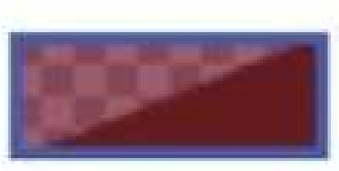
②カラーを設定しました



③ネクタイの白地から描きました



④「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「8」、「不透明度」は「60」、「硬さ」は「95」に設定しました



⑤カラーを設定しました



⑥赤の着色を行いました

スカートの着色

01 続いてスカートを仕上げます。まずは他の部分にはみ出さないように、境界を塗り分けます。



①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「10」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「95」に設定しました



②カラーを設定しました



③修正前の状態です



④境目をきれいに塗り分けました

02 先ほど塗ったコートの部分にはみ出してはいけないので、「マジックワンド」ツールでスカートの部分のみの選択範囲を設定します。



①「マジックワンド」ツールを選択しました



②スカートの赤の部分を選択しました

03

配色を整えたら、今までと同様にぼかしを入れながら洋服の立体感をつけていきます。



①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「15」、「不透明度」は「40」、「硬さ」は「95」に設定しました



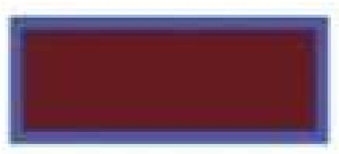
②カラーを設定しました



③大まかに色を配置しました



④「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「9」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「60」に設定しました



⑤カラーを設定しました



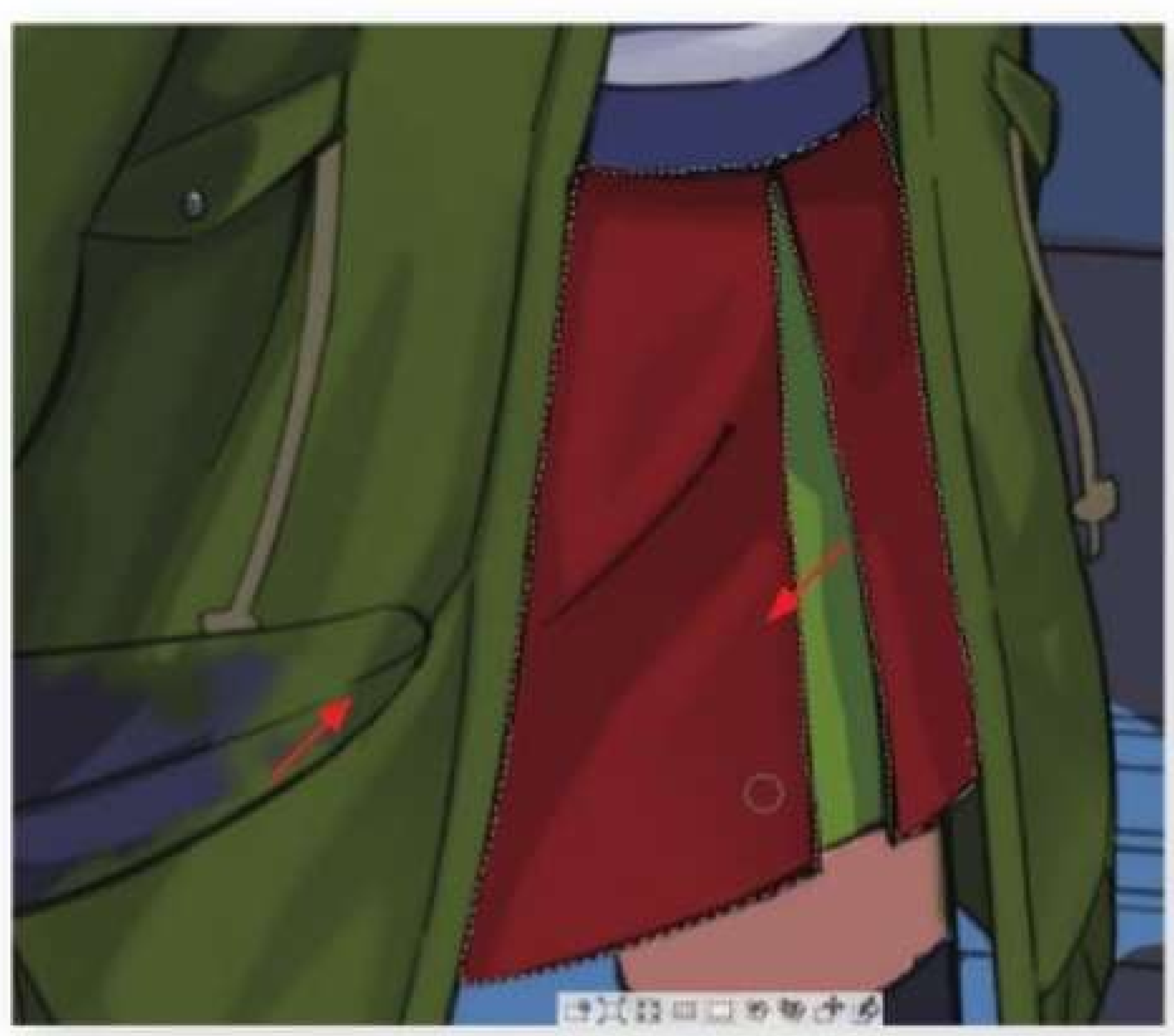
⑥色と色の境目をぼかしました



⑦「ぼかしブラシ（大）」を選択し、「サイズ」は「20」、「不透明度」は「56」、「硬さ」は「1」に設定しました



⑧カラーを設定しました



⑨薄い影を入れて立体感をつけました

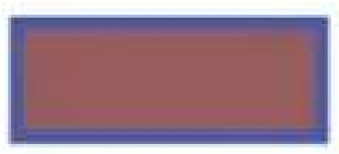
04 スカートとニーソックスの間のことを指す、「絶対領域」と言われる部分を塗ります。スカートのときと同様に選択範囲を設定します。



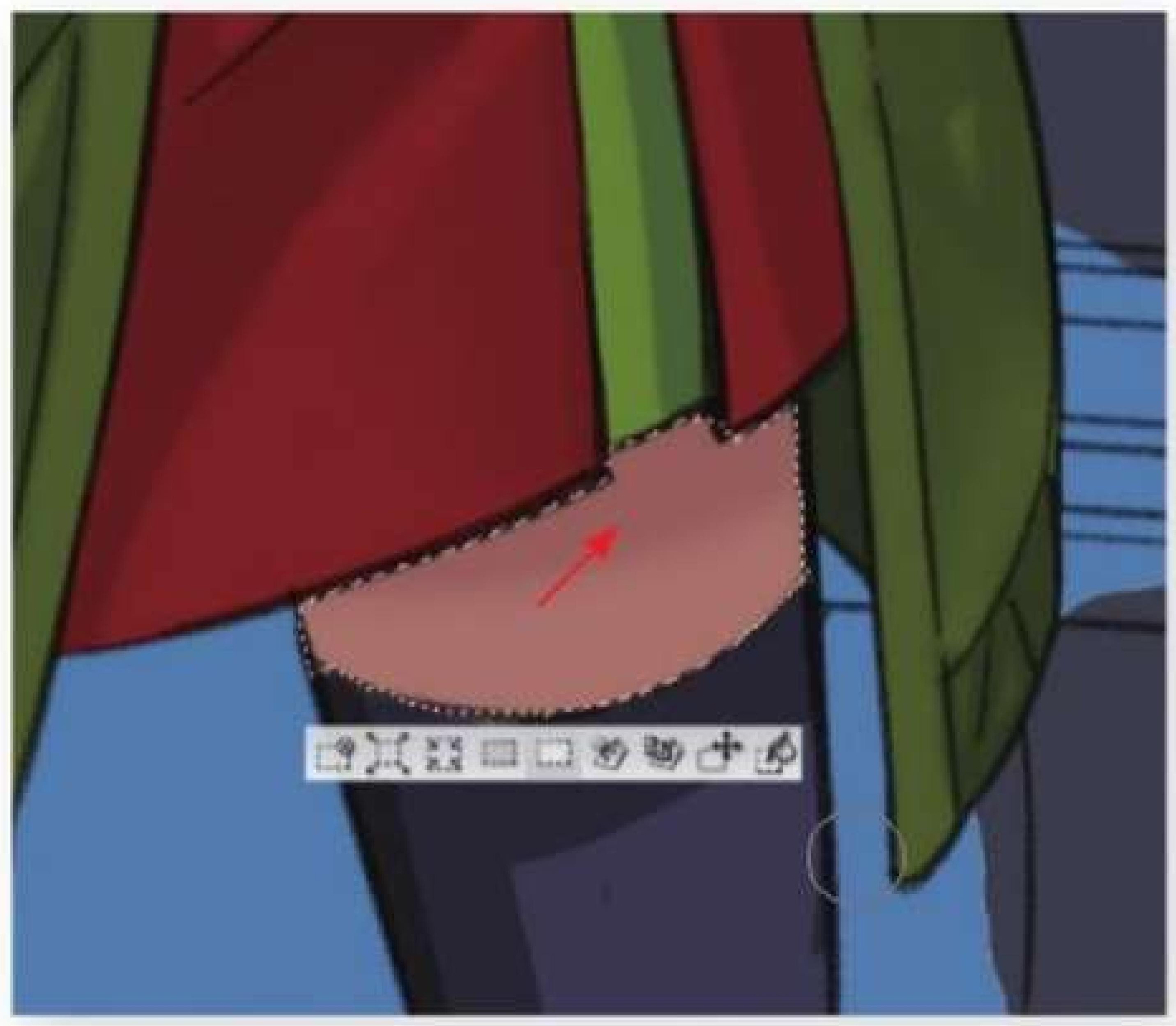
①選択範囲を設定しました



②「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「35」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「1」に設定しました



③カラーを設定しました



④スカートの下に影を追加しました



⑤「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「35」、「不透明度」は「20」、「硬さ」は「1」に設定しました



⑥カラーを設定しました



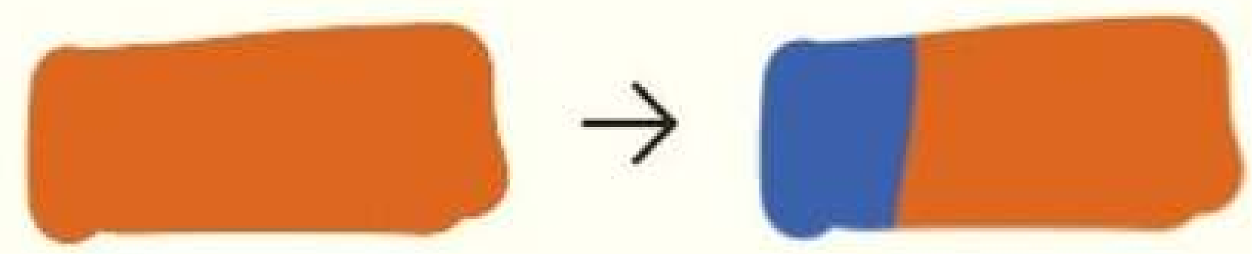
⑦影をぼかしました

TECHNIQUE

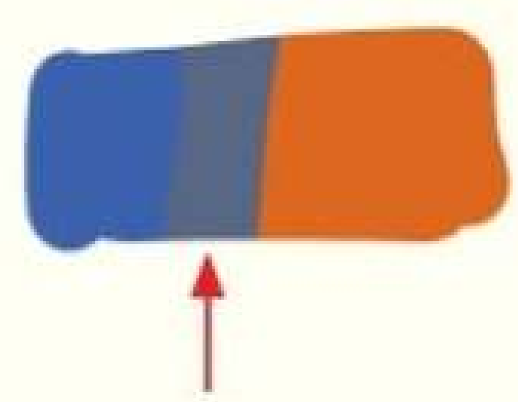
ブラシによるグラデーション

「グラデーション」ツールで作ったグラデーションは規則的で機械的な印象を受けます。タッチを残しつつ色の変化をつけたいときは、ブラシでグラデーションを作ります。ここではオレンジ色の下地に青いグラデーションを入れる例を紹介します。

01 ベタで塗ったオレンジ色の端に青色を置きます。



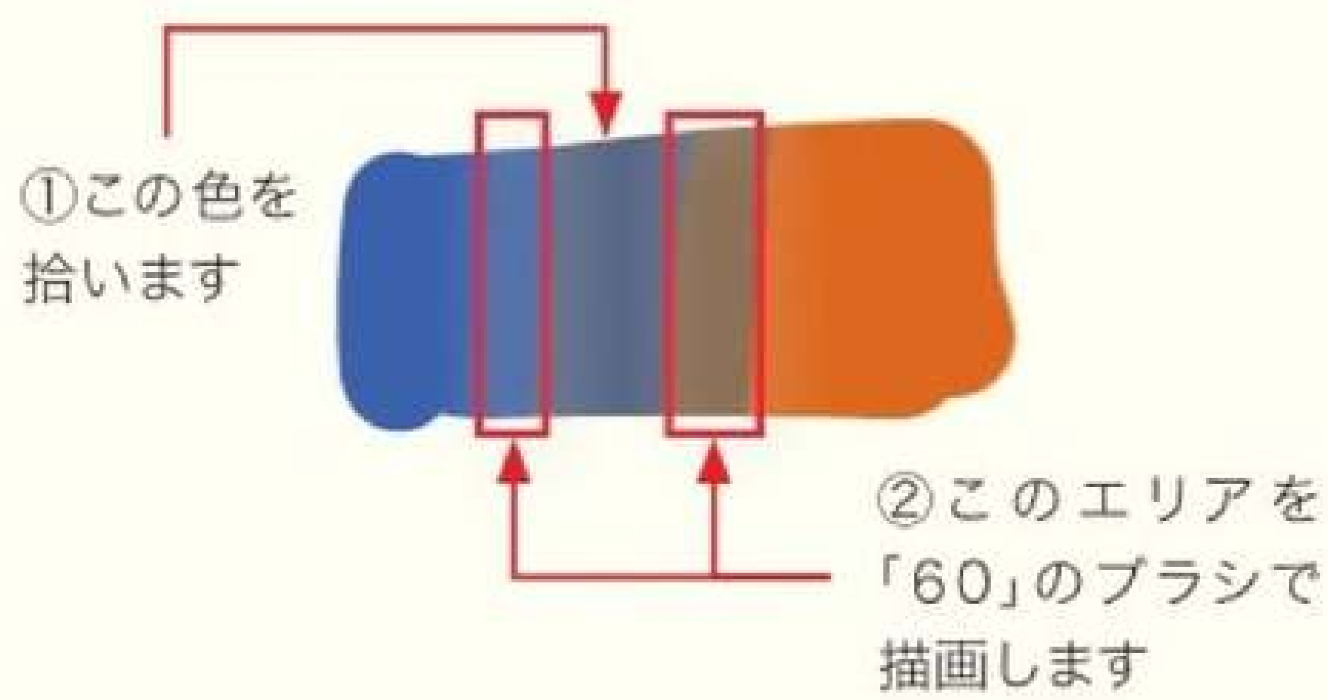
02 ブラシに設定したカラーは青色のまま、「不透明度」を「60」に設定してオレンジ色の領域を少し塗ると、青にちょっとオレンジを混ぜたような色ができます。お互いは補色関係なのでだいぶグレーに寄ってしまいました。



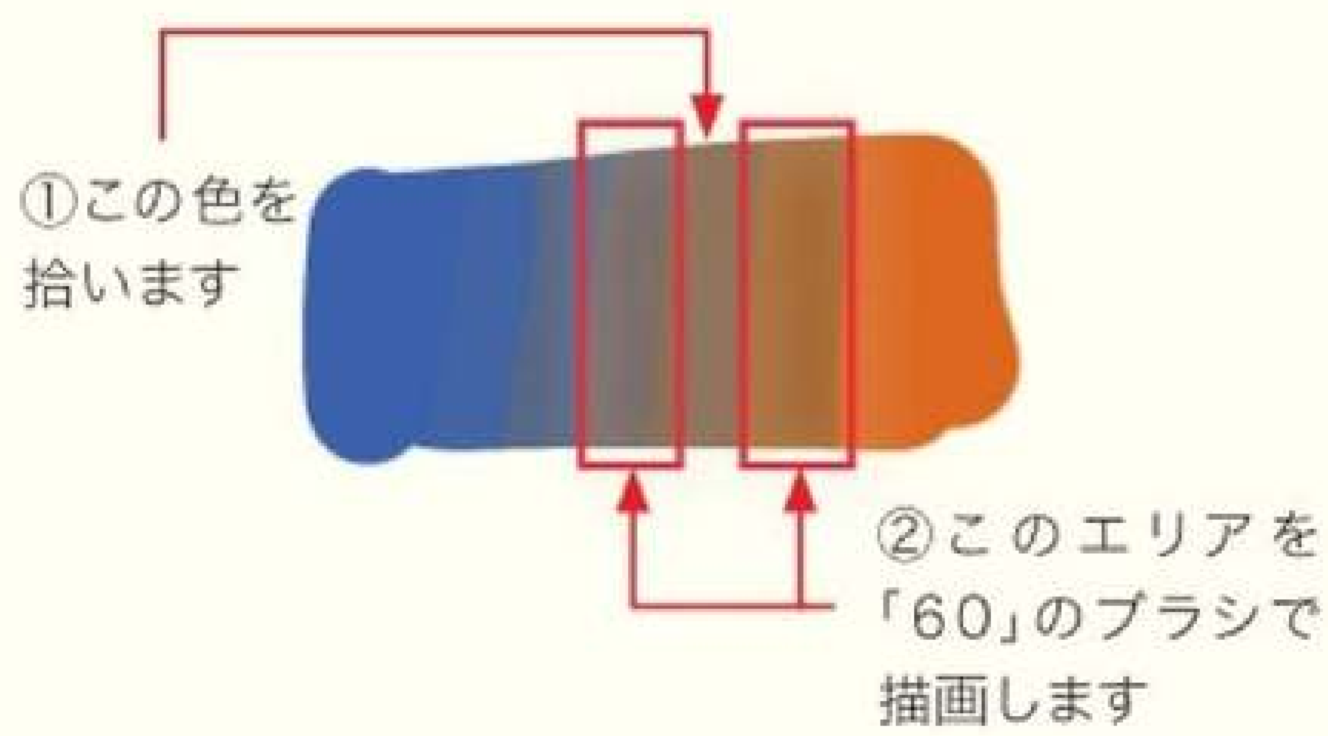


「不透明度」は「60」に設定しました

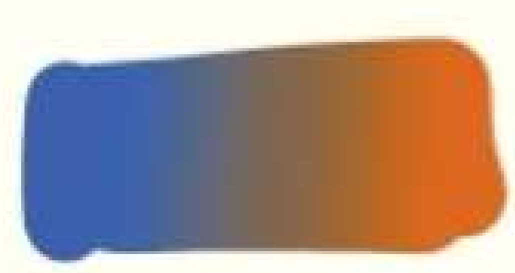
03 [02]で作った中間色をスポイトで拾い、[02]で塗った領域の両側に塗り広げると、さらに両端の中間の色ができます。

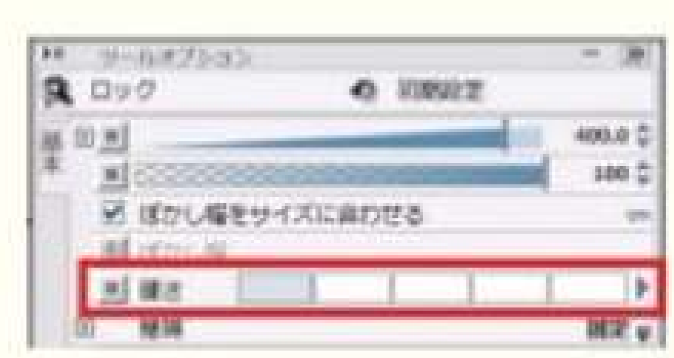


04 [03]で塗った領域の右側の色を拾い、さらに両端に塗り広げると、より色の変化がなだらかになります。



05 最後に「ぼかしブラシ」でぼかすと、きれいなグラデーションになりました。この方法を応用して、自分の好みのグラデーションを作ります。





「ぼかしブラシ」を選択し、「硬さ」は「1」に設定しました

05 次は足を仕上げます。自転車のフレームが被ってしまっていますが、後で塗り直せばよいので気にせずがんがん塗っていきます。

重い鉛筆 ①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「20」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「95」に設定しました

②カラーを設定しました



③大まかに色を配置しました

↓

重い鉛筆 ④「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「30」、「不透明度」は「80」、「硬さ」は「60」に設定しました

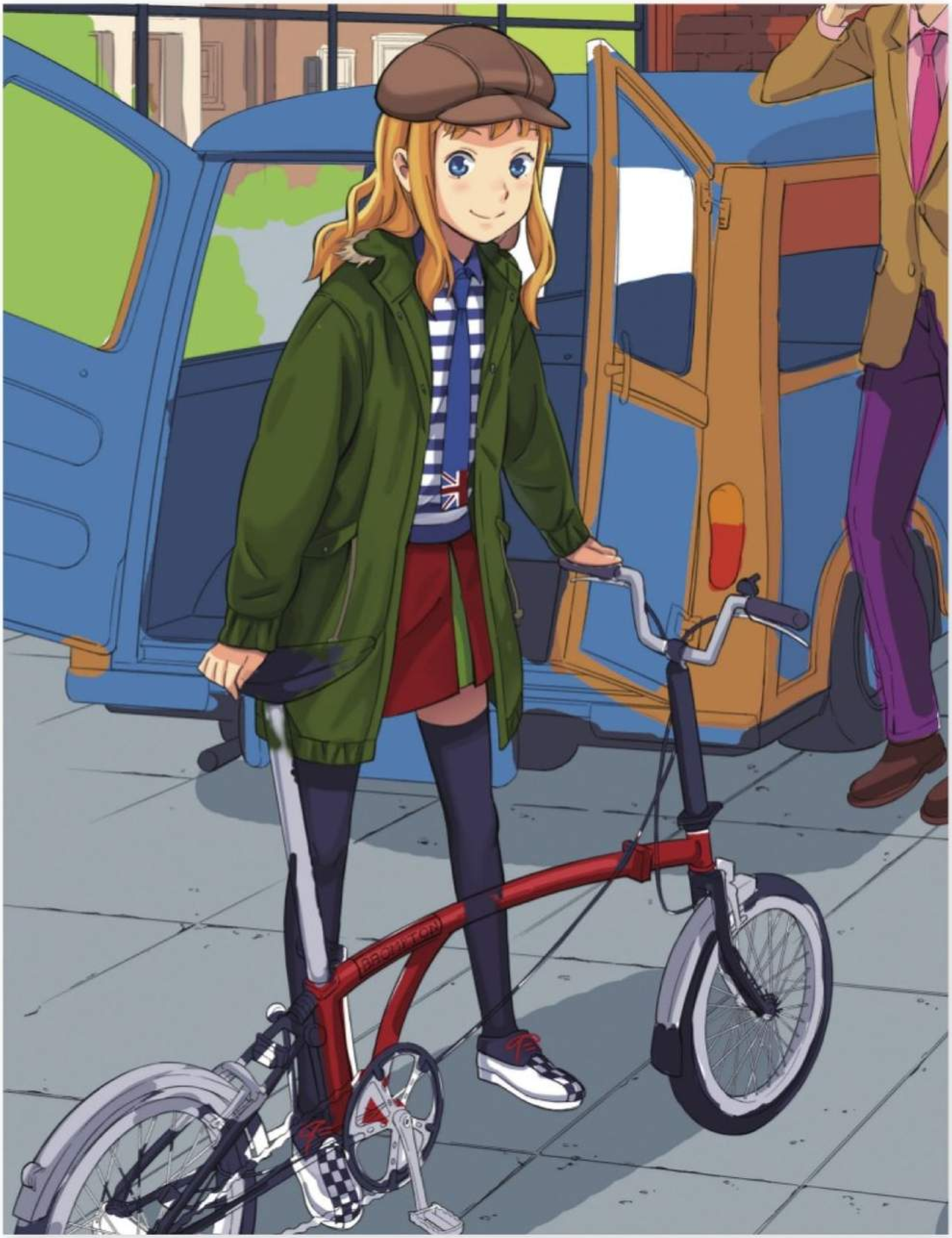
⑤カラーを設定しました



⑥ぼかして滑らかにしました

06

シューズとコートのファーを塗りまして、とりあえず少女全体の着色が完成しました。

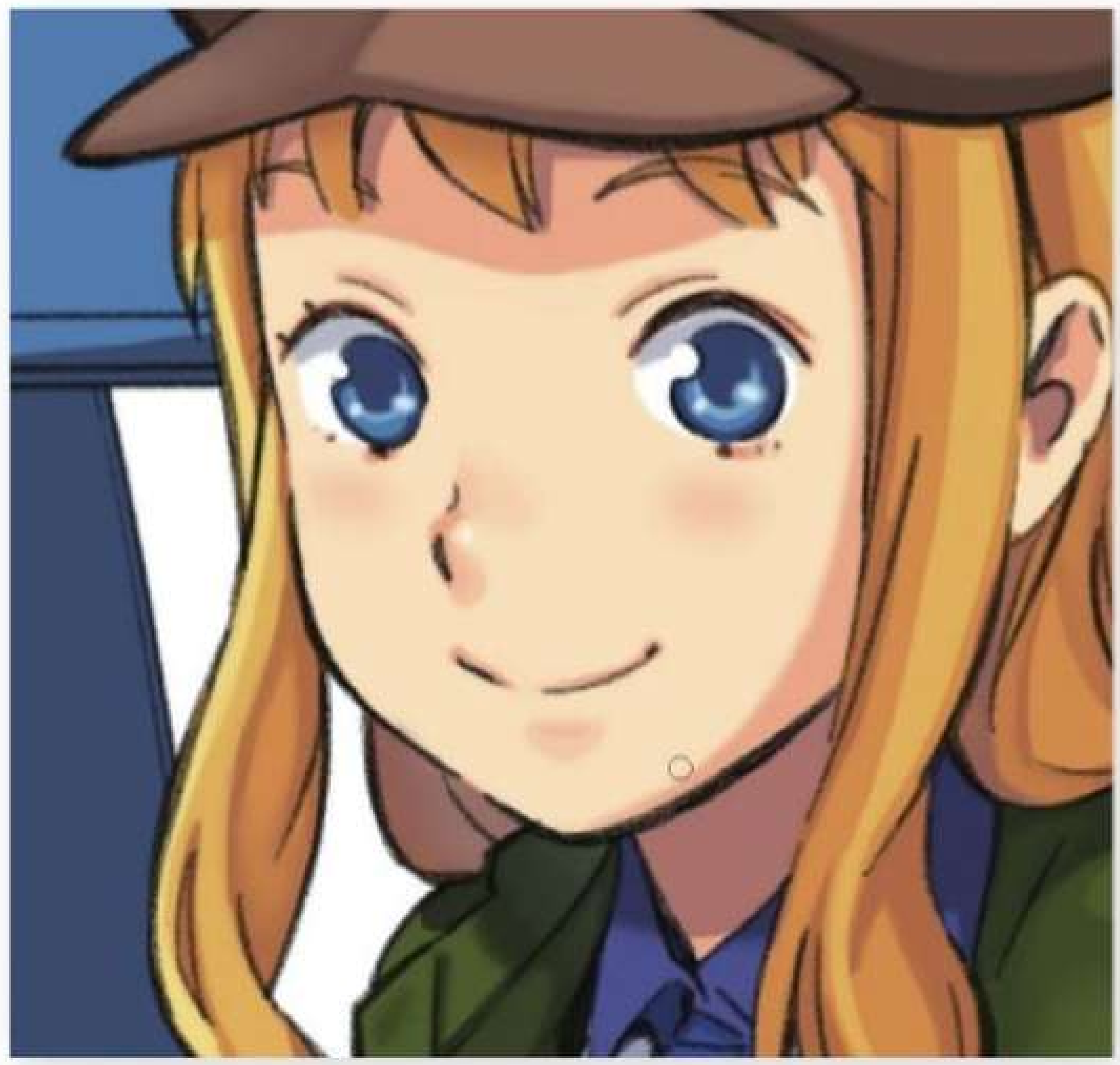


07

キャンバスを左右反転させてチェックします。顔の形が気に入らないので修正します。線画のときは良くても実際に色を置いて立体感をつけると、思っていたのと違って見えることは多々あります。いつものことなので納得いく表情になるまで直します。

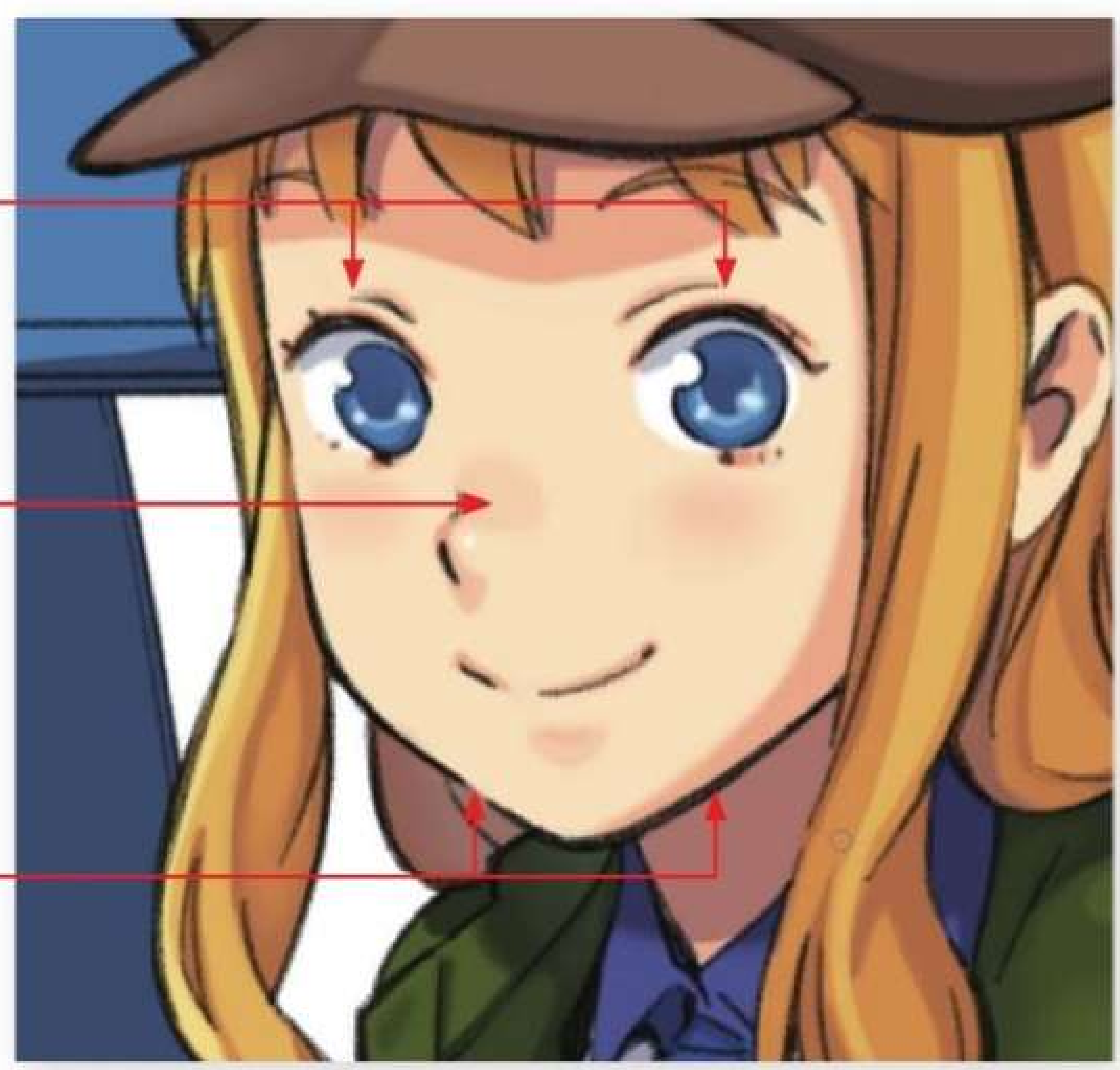


①「ナビゲーター」ウインドウの「左右反転」ボタンをクリックしてキャンバスを左右反転させました



②修正前の状態です

↓



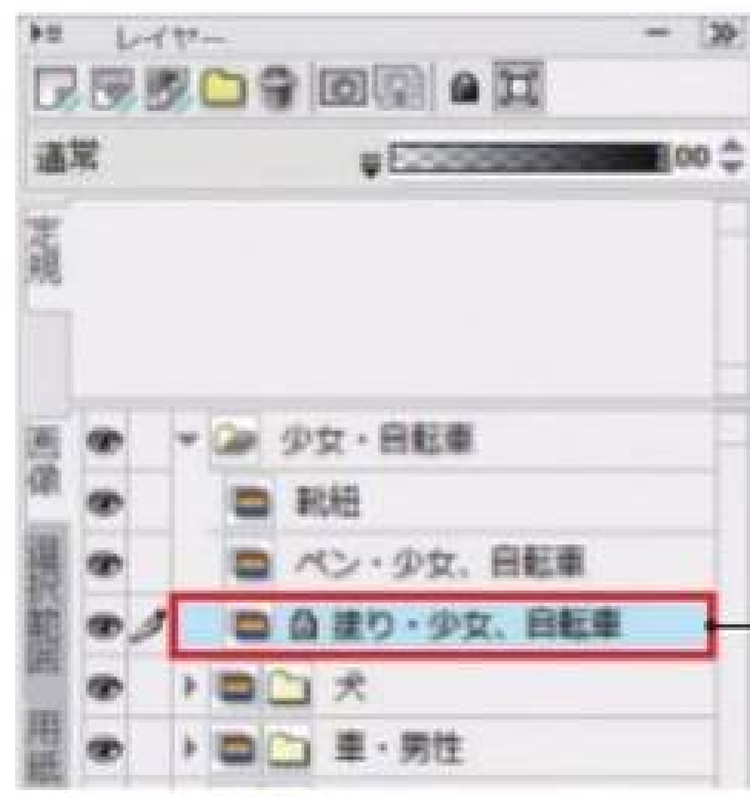
③矢印の部分を修正をしました

自転車の着色

01 いよいよ自転車を仕上げます。よく「好きなものを描いているときは楽しい」という話を聞きますが、僕はなかなか楽しくならないですね…。ひたすら面倒くさいだけの作業を前に、いったんペットのトカゲと戯れて現実逃避します。



02 充電が完了したら嫌々ながらも作業再開です。まずはサドルから塗ります。少女の着色時にはみ出ていた部分を直します。塗るのは少女と同じレイヤーなので、先ほどまで塗っていた部分にはみ出さないように気をつけながら塗っていきます。



①「塗り・少女、自転車」レイヤーを選択しました

重い鉛筆

②「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「15」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「95」に設定しました

③カラーを設定しました



④大まかに着色しました

03 ハイライトや照り返しを入れてぼかします。

重い鉛筆

①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「15」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「95」に設定しました



②影を修正してハイライトをつけました

→



③影をぼかしました

04

サドルはビニールレザー製なので、エッジの部分にやや明るいハイライトを入れて質感を出します。



①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「15」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「30」に設定しました



②カラーを設定しました



③影をぼかしました

05

シートポストを描きます。



①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「15」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「30」に設定しました



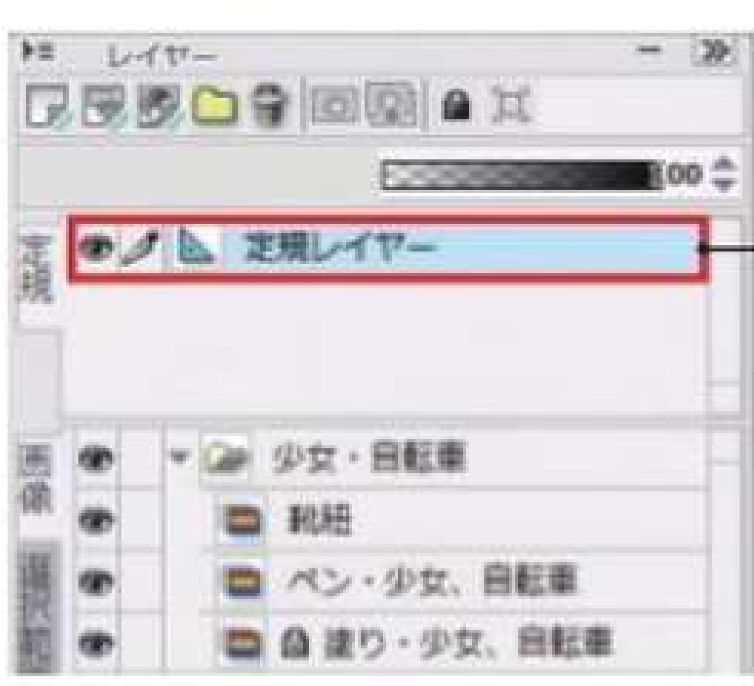
②カラーを設定しました



③大まかに色を塗りました

06

基本的に直線のみで構成されているので、再び定規機能を使用します。「定規」レイヤーを作成し、メインメニューの「定規」メニュー→「特殊定規」→「平行線を作成」で平行線定規を作成します。



①「定規」レイヤーを作成しました



②ポストに合わせて定規を表示しました

07

金属の質感を考えながら色を入れます。光沢質の金属を描くときは強いコントラストを意識して、他よりも一段明るいハイライト、暗いシャドウを入れていきます。

重い鉛筆

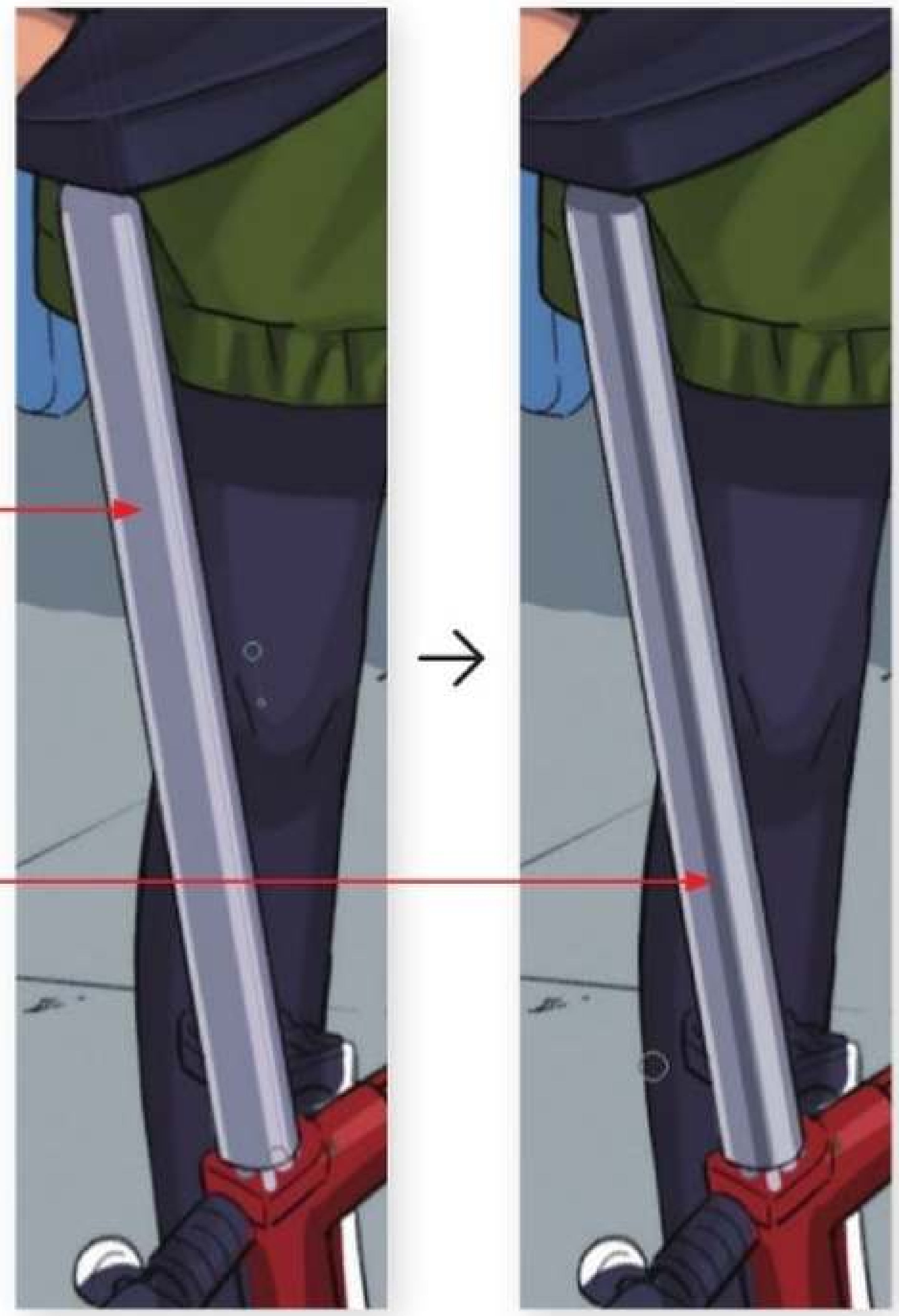
①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「15」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「95」に設定しました

②カラーを設定しました

ぼかしブラシ（大）

③「ぼかしブラシ（大）」を選択し、「サイズ」は「20」、「不透明度」は「56」、「硬さ」は「1」に設定しました

④カラーを設定しました



08

「ぼかしブラシ（大）」でエッジをぼかします。大胆に明るいハイライトを入れると、より光沢感が増します。

ぼかしブラシ（大）

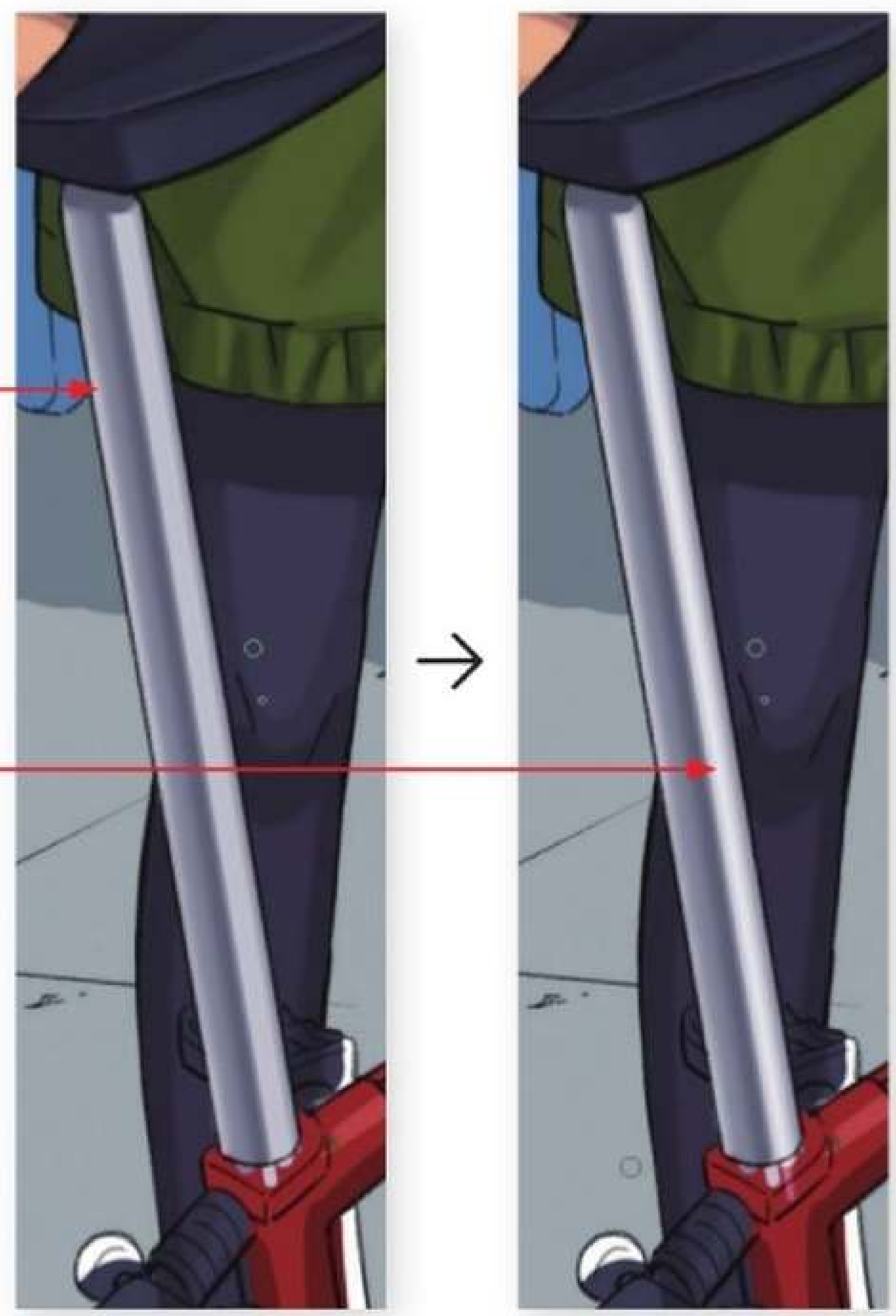
①「ぼかしブラシ（大）」を選択し、「サイズ」は「20」、「不透明度」は「60」、「硬さ」は「1」に設定しました

②カラーを設定しました

重い鉛筆

③「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「15」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「1」に設定しました

④カラーを設定しました



09 続いてフレームの着色に移ります。

重い鉛筆 ①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「20」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「95」に設定しました

②カラーを設定しました



③フレームを大まかに塗りました

10 フレームを塗っていきます。塗り方は少女を塗っていたときとそう変わりませんが、フレームの丸みを意識して照り返しを入れるとディテールが浮かび上がってきます。



①修正前の状態です

重い鉛筆 ②「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「10」、「不透明度」は「80」、「硬さ」は「30」に設定しました

③カラーを設定しました

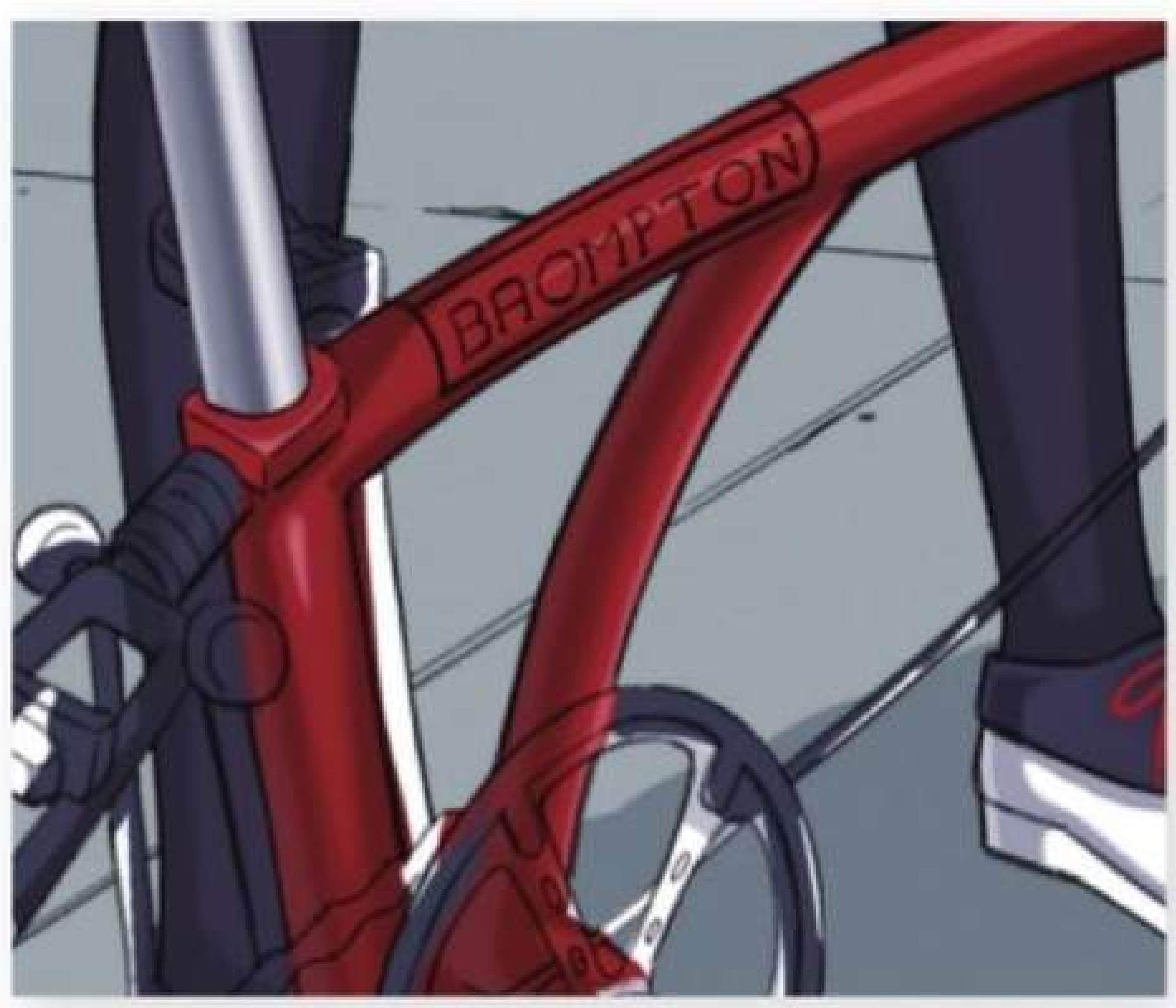


④ハイライトをぼかしました

→

重い鉛筆 ⑤「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「20」、「不透明度」は「20」、「硬さ」は「30」に設定しました

⑥カラーを設定しました



⑦ハイライトを追加しました

11 トップチューブの着色に移ります。

重い鉛筆

①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「15」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「30」に設定しました

②カラーを設定しました



③色の境目をぼかしました

重い鉛筆

④「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「10」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「30」に設定しました

⑤カラーを設定しました



⑥ハイライトを追加しました

12 ハンドルポストも同様に塗ります。

重い鉛筆

②「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「7」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「60」に設定しました

③カラーを設定しました

重い鉛筆

⑤「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「9」、「不透明度」は「40」、「硬さ」は「60」に設定しました

⑥カラーを設定しました



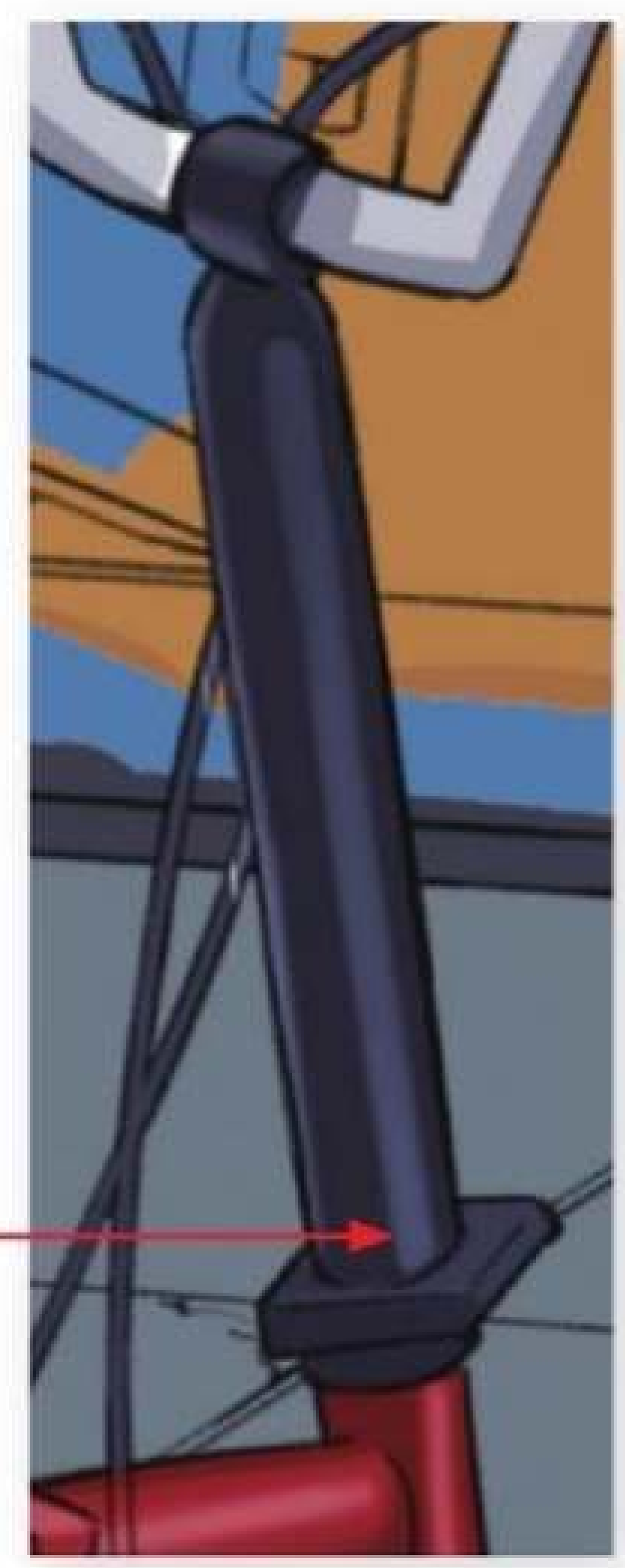
①修正前の状態です

→



④大まかに色を塗りました

→

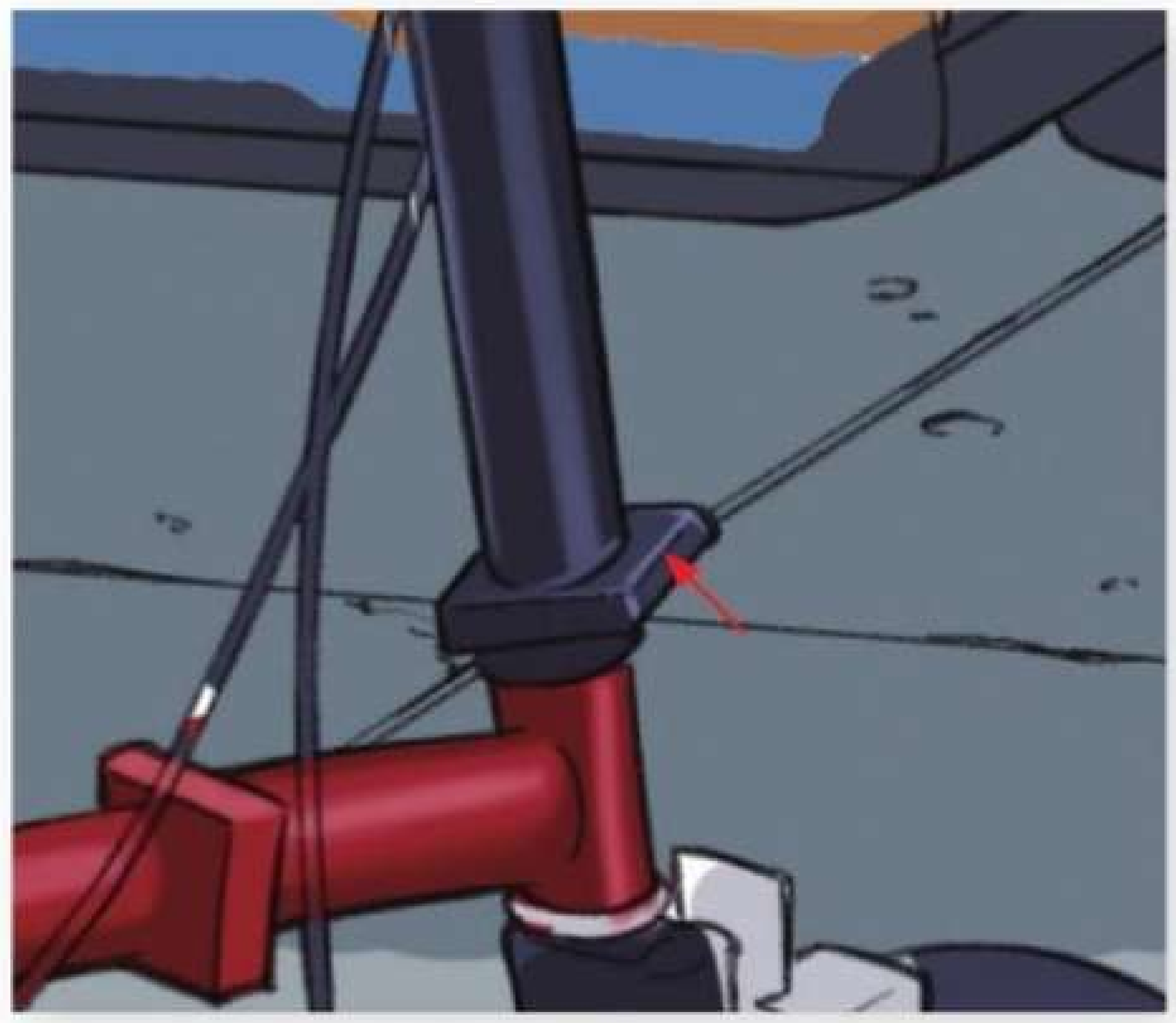


⑦色と色の境目をぼかしました

13 トップチューブパーツの接合部やエッジの部分に鋭いハイライトを入れると質感が出ます。

重い鉛筆 ①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「7」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「60」に設定しました

②カラーを設定しました



③角にハイライトを追加しました

14 ハンドルバーはポリッシュ仕上げなので、あまり光沢感を出さないように気をつけます。ハンドルグリップはスポンジでできていますので、同様に仕上げます。

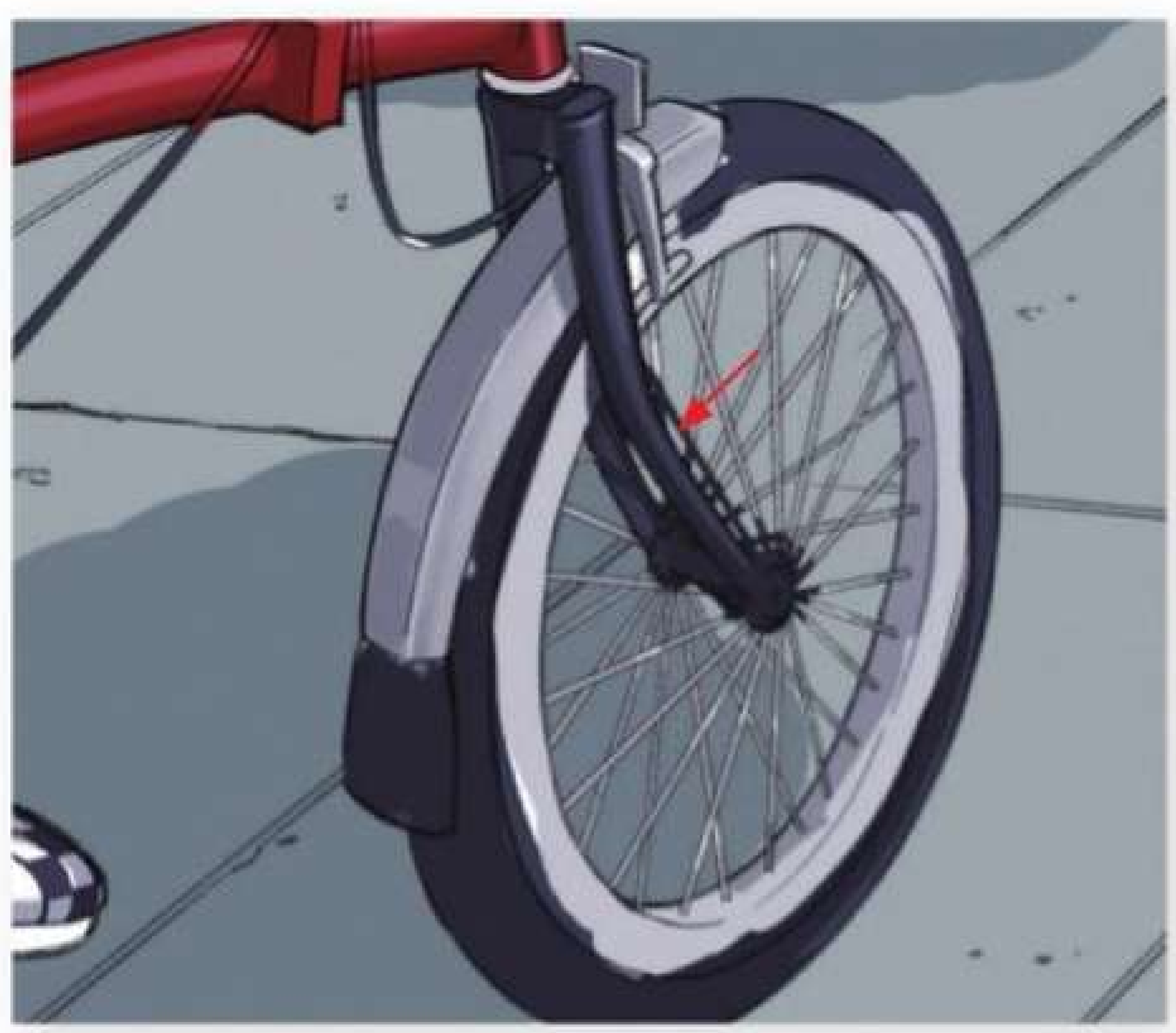


色の境目をぼかしました

15 マッドガードやフォークも素材の質感を意識して塗っていきます。

重い鉛筆 ①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「6」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「60」に設定しました

②カラーを設定しました

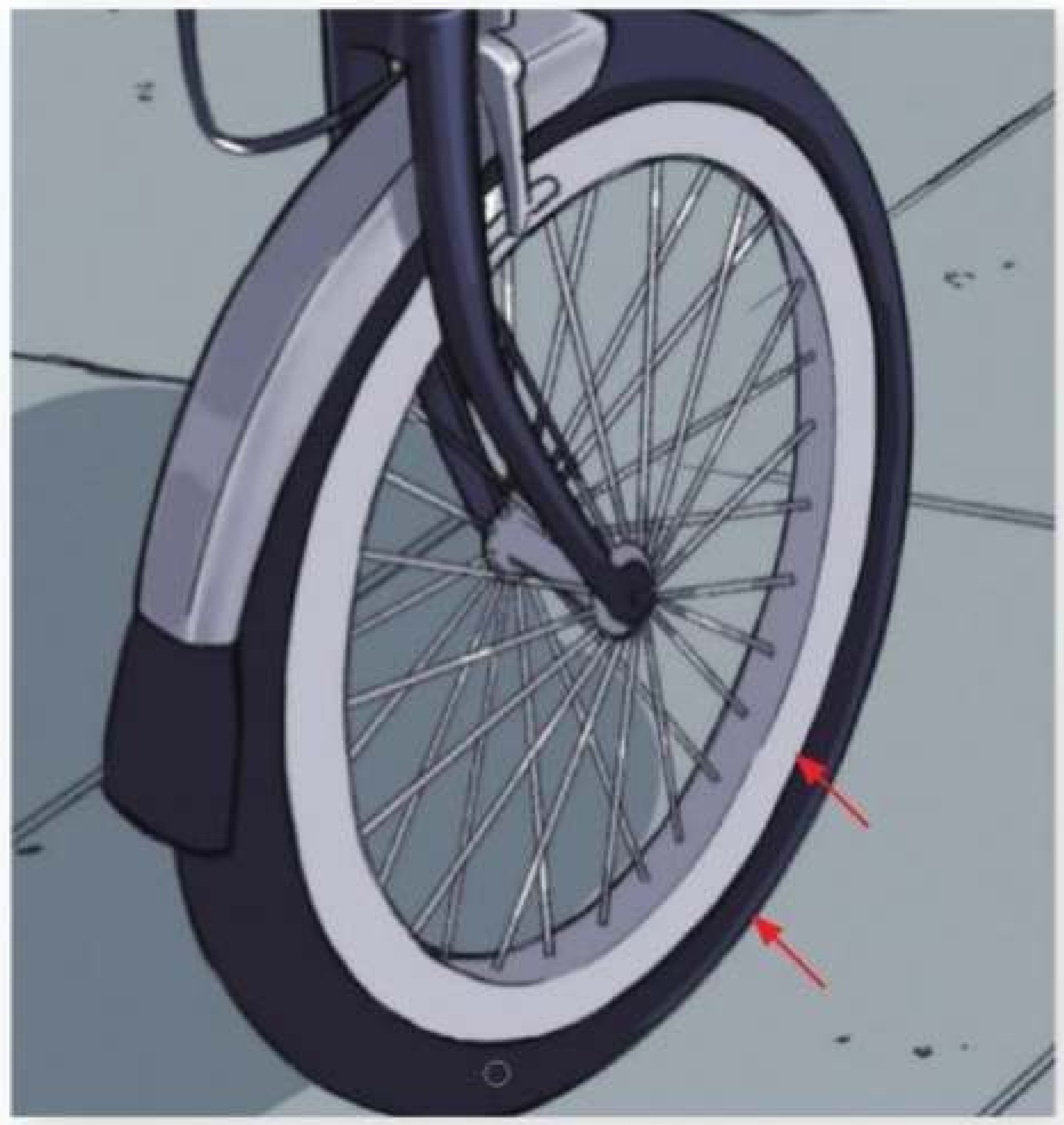


③ハイライトを塗ってぼかしました

16 リムは緩やかにグラデーションをつけると雰囲気が出ます。柔らかめのブラシでグラデーションをつけたら、「ぼかしブラシ」で滑らかにしていきます。

重い鉛筆 ①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「15」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「95」に設定しました

②カラーを設定しました



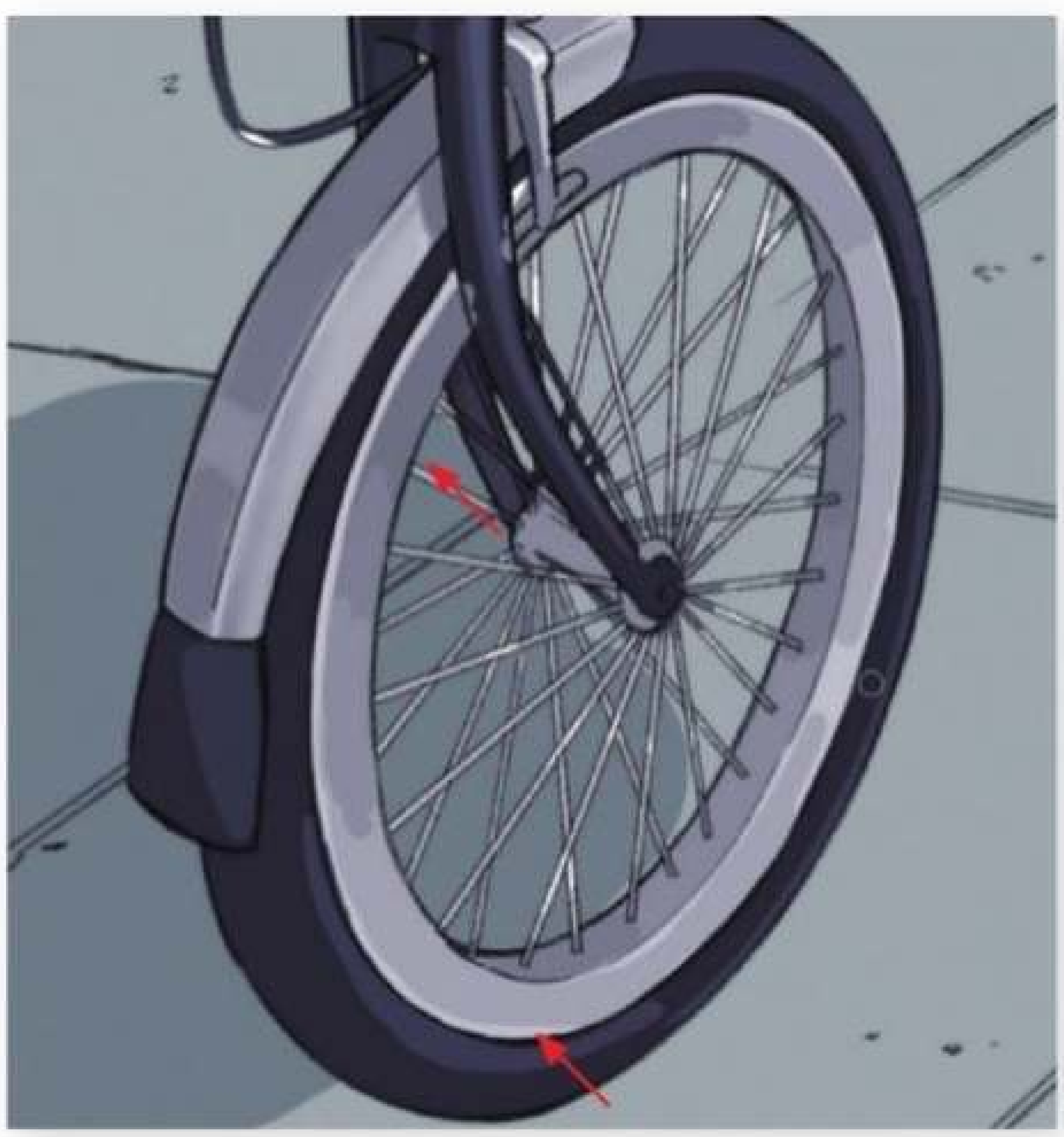
③色を大まかに塗りました

重い鉛筆 ④「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「15」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「95」に設定しました

⑤カラーを設定しました

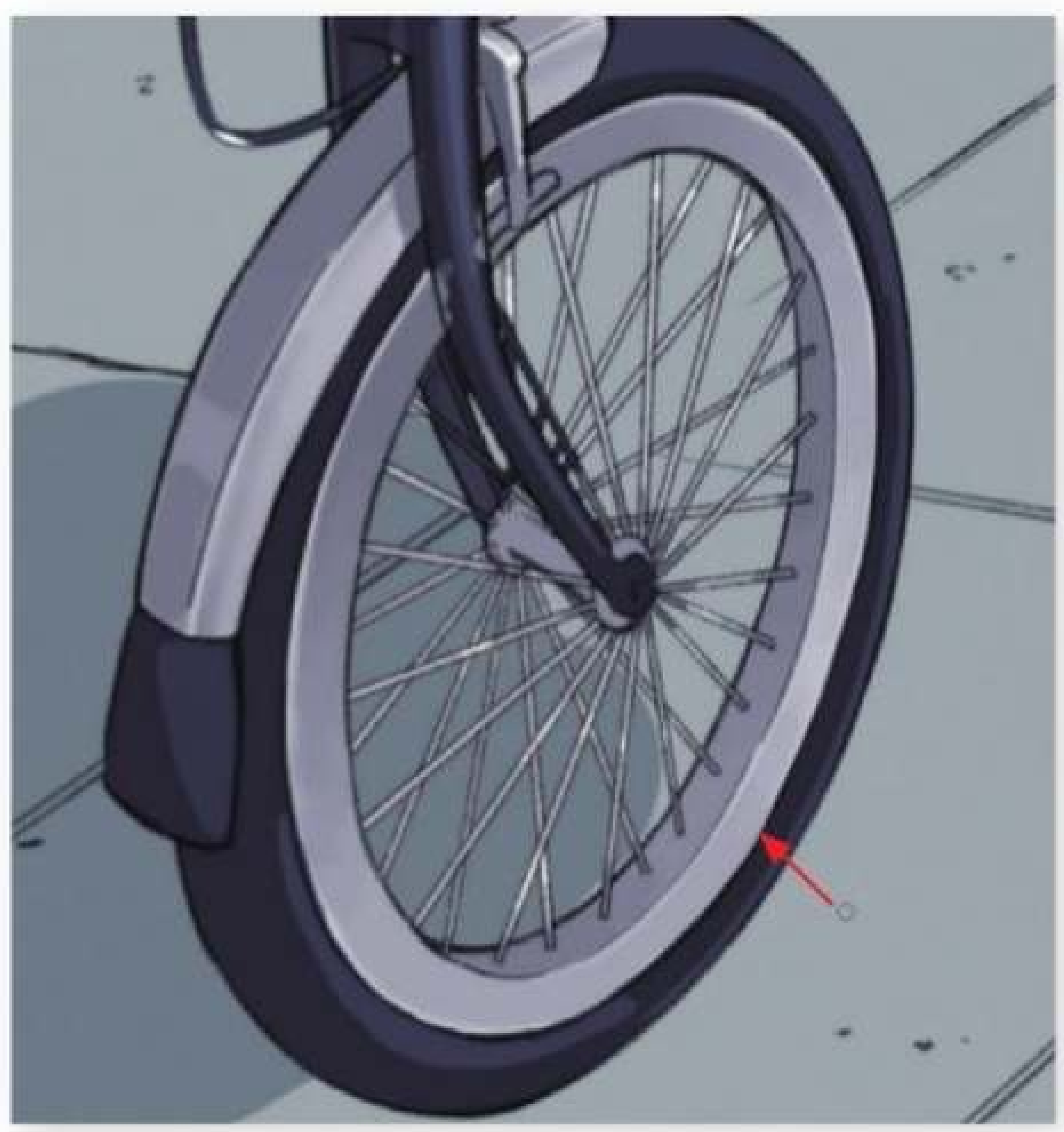
重い鉛筆 ⑦「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「10」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「30」に設定しました

⑧カラーを設定しました



⑥影とハイライトを追加しました

→



⑨リムの色の境目をぼかしました

17 タイヤも色を乗せていきます。ハイライトは「重い鉛筆」で塗りました。

重い鉛筆 ①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「20」、「不透明度」は「60」、「硬さ」は「60」に設定しました

②カラーを設定しました



④ハイライトを追加しました

18 スポークを塗ります。このパーツは他の部分と複雑に重なり合っているので、新規にレイヤーを作成し「下のレイヤーにクリッピング」を設定して塗り分けます。



レイヤーを作成し、クリッピングを設定しました

19 大まかに明るい色で塗ります。

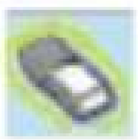
重い鉛筆 ①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「35」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「100」に設定しました

②カラーを設定しました



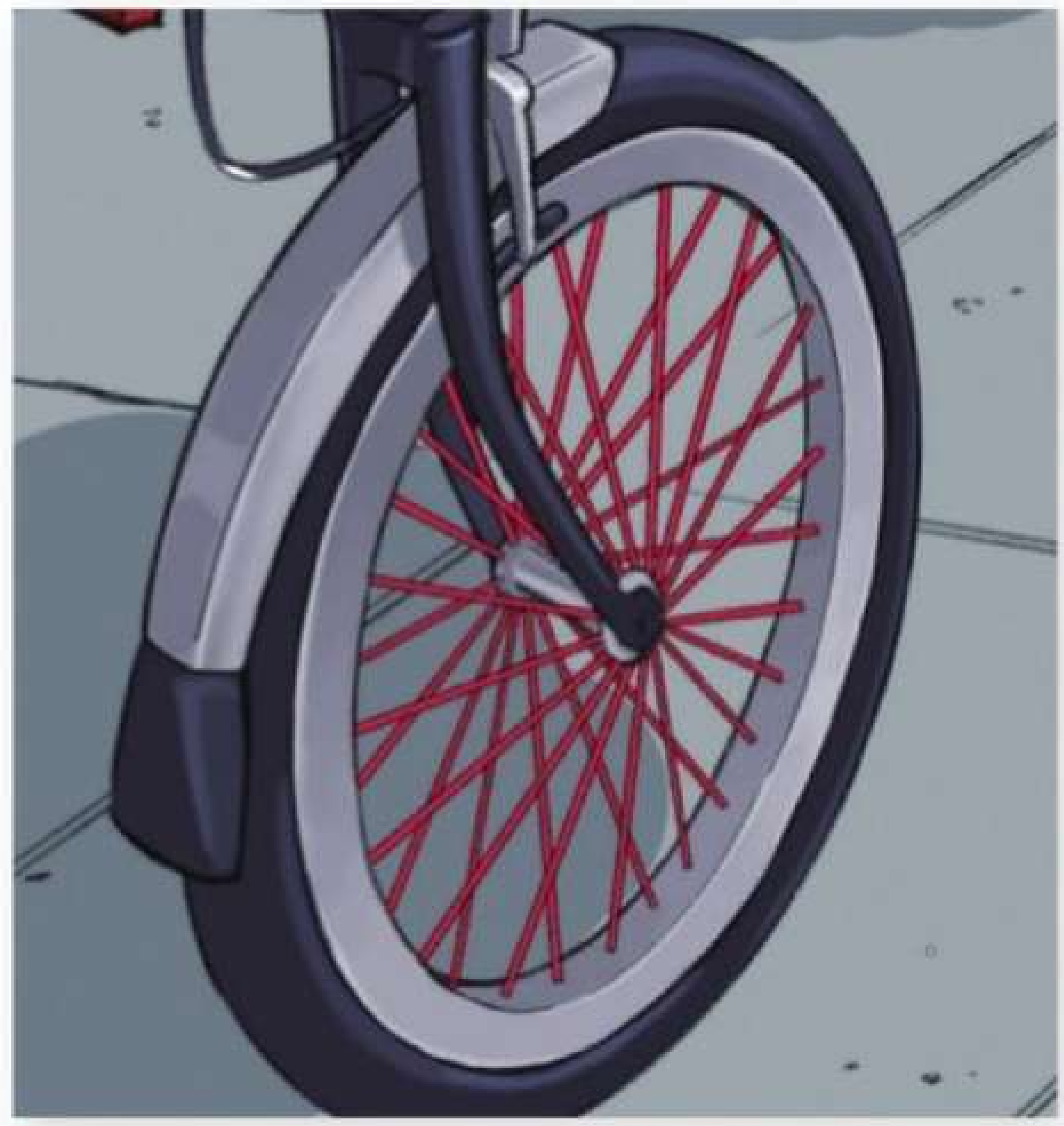
③色を大まかに塗りました

20 はみ出している部分を地道に、「消しゴム」ツールで消します。


①「消しゴム」ツールを選択しました



②「やや硬め」を選択し、「サイズ」は「6」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「100」に設定しました


③「消しゴム」ツールではみ出しを消しました

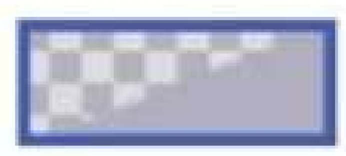
21 「透明部分をロック」にチェックを入れ、グレーで塗りつぶします。

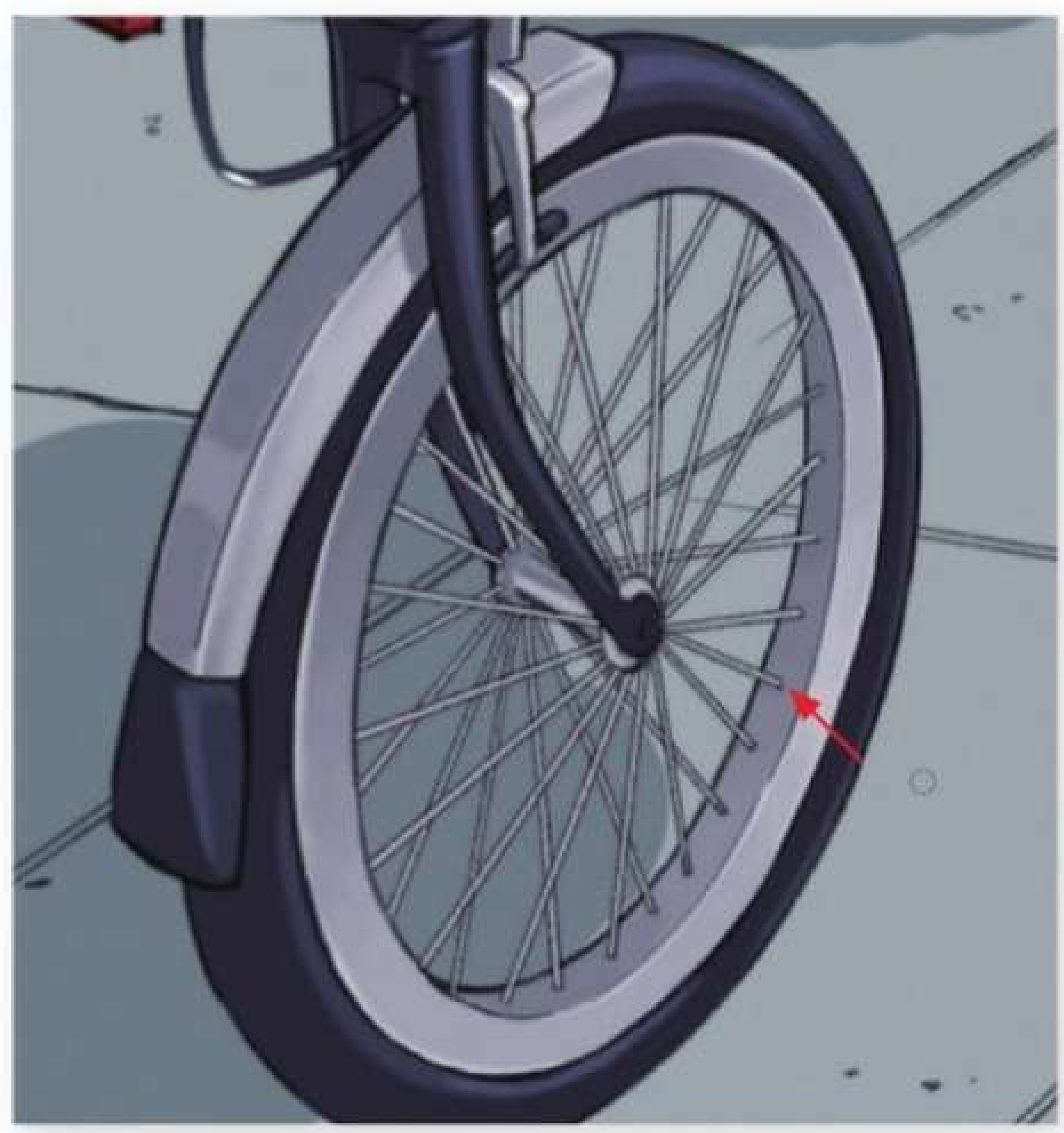


③「透明部分をロック」をクリックしました



①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「15」、「不透明度」は「100」、「硬さ」は「100」に設定しました


②カラーを設定しました

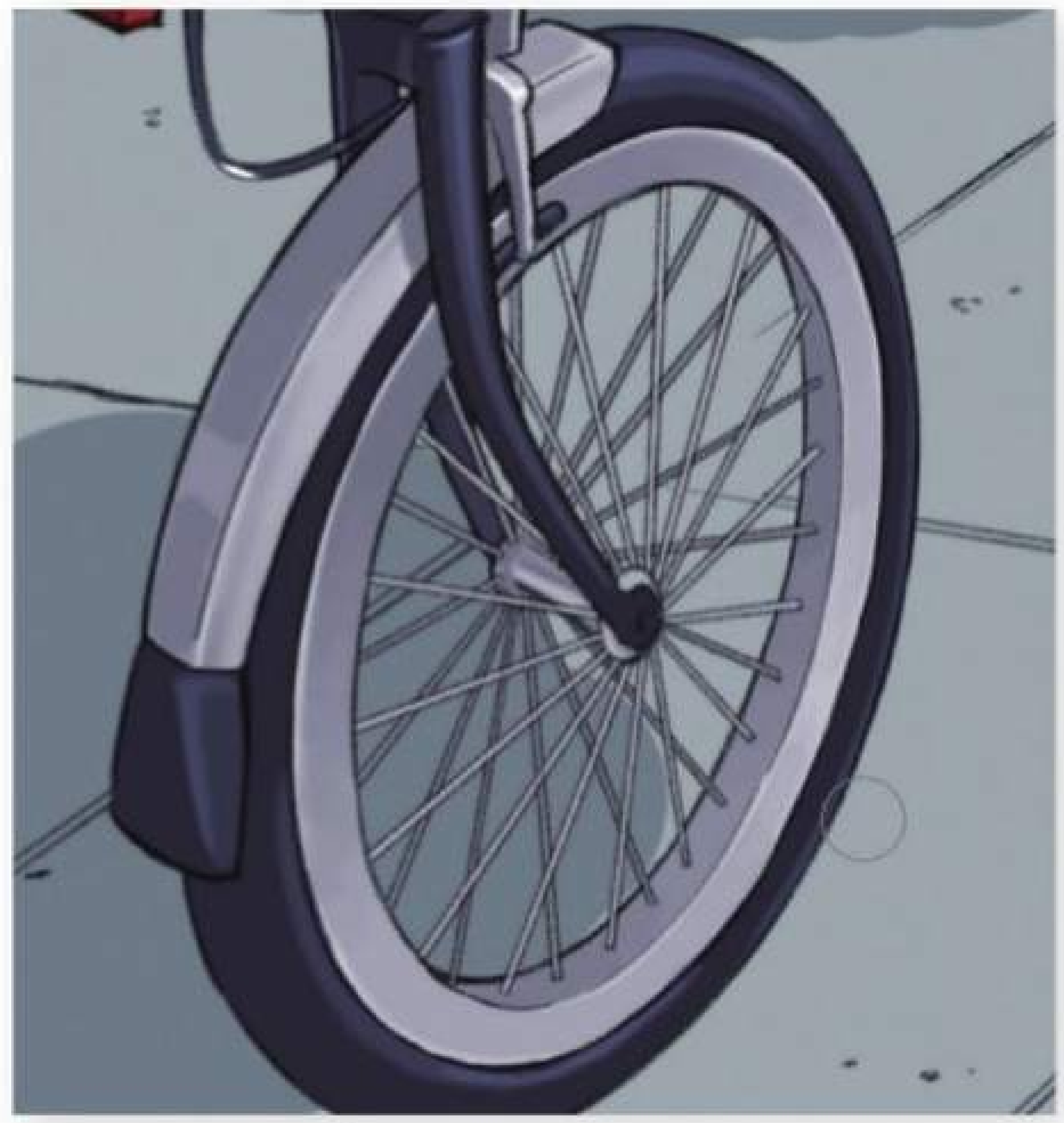

④スポークをグレーで塗りつぶしました

22 奥行きを出すため、奥側のスポークには少し暗い色を入れます。



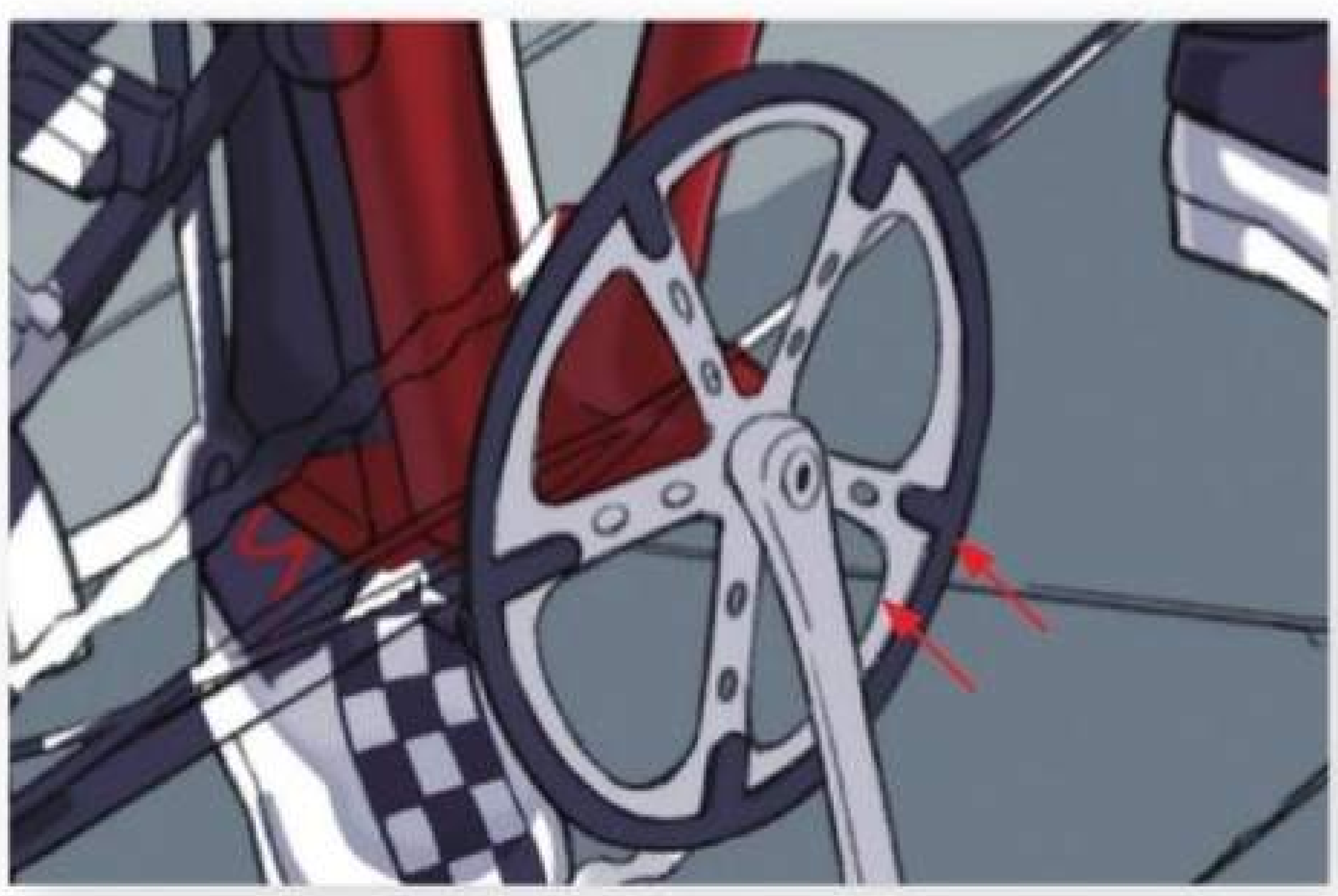
①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「50」、「不透明度」は「40」、「硬さ」は「100」に設定しました

②カラーを設定しました



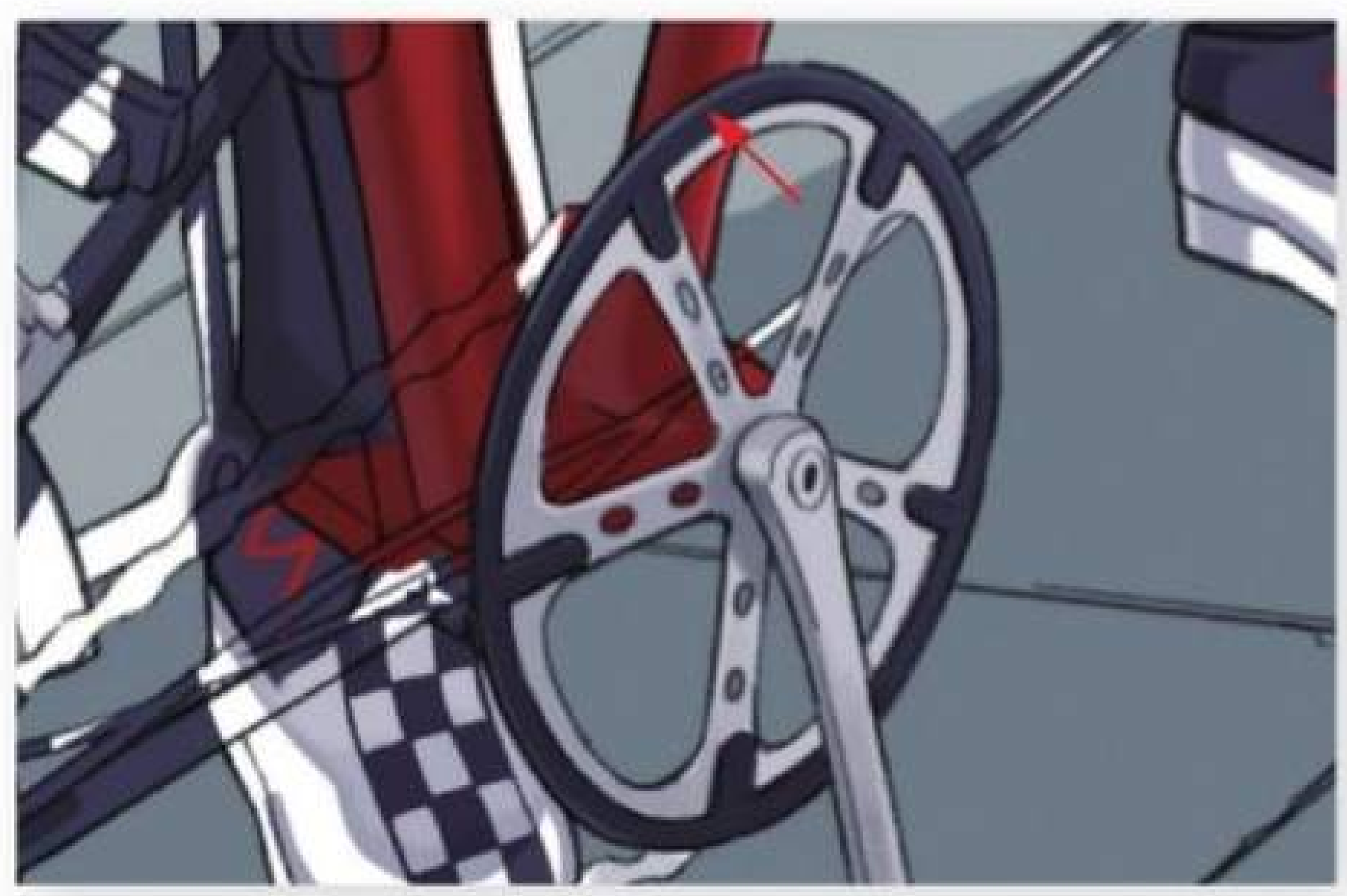
③スポークの奥側を少し暗いグレーで塗りました

23 クランクを塗ります。チェーンガードは薄いながらも厚みがあるので、注意しましょう。



①クランクをベタで塗りました

→



②クランクのベタにハイライトを追加しました

24 リア部分のこまごまとしたパーツを塗ります。フロントに比べて複雑なパーツが集まっているのでだいぶ嫌になってきていますが、我慢して塗ります。

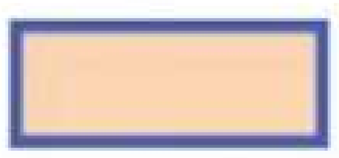


25

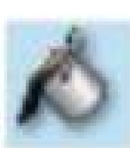
少女の肌色が気になります。モニタで見る限りは問題ないのですが、経験からしてこれぐらいの薄さだと印刷のときにだいぶ色が飛んでしまうので、少し肌色を濃い目に修正します。



①修正前の状態です



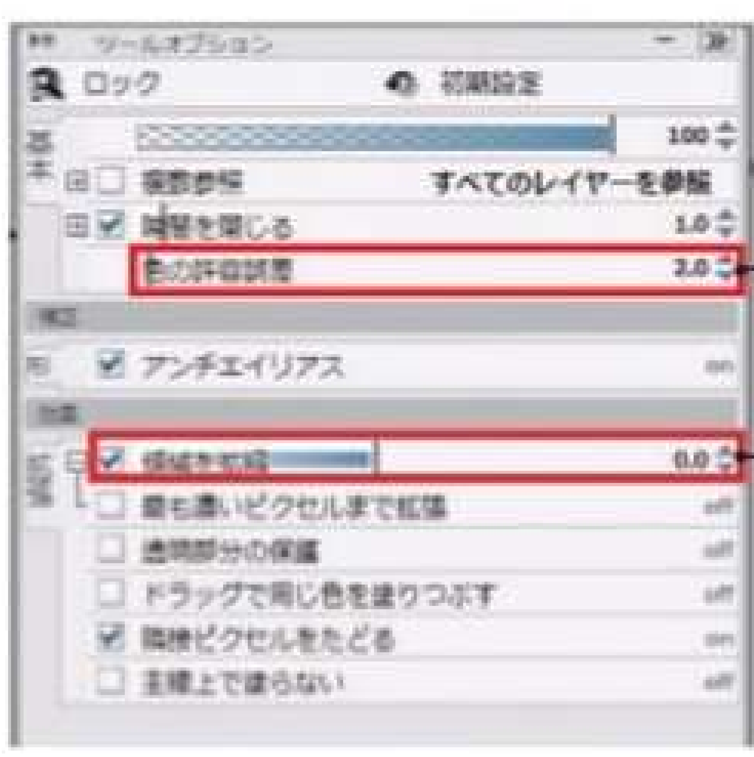
②カラーを設定しました



③「塗りつぶし」ツールを選択しました



④「ツールセット」は「塗りつぶし」を選択しました



⑤「色の許容誤差」は「2」に設定しました

⑥「領域を拡縮」は「0」に設定しました



⑧「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「15」、「不透明度」は「40」、「硬さ」は「30」に設定しました



⑨カラーを設定しました



⑩色の境界がつぶれてしまったので、地道にブラシで塗り直して完了です

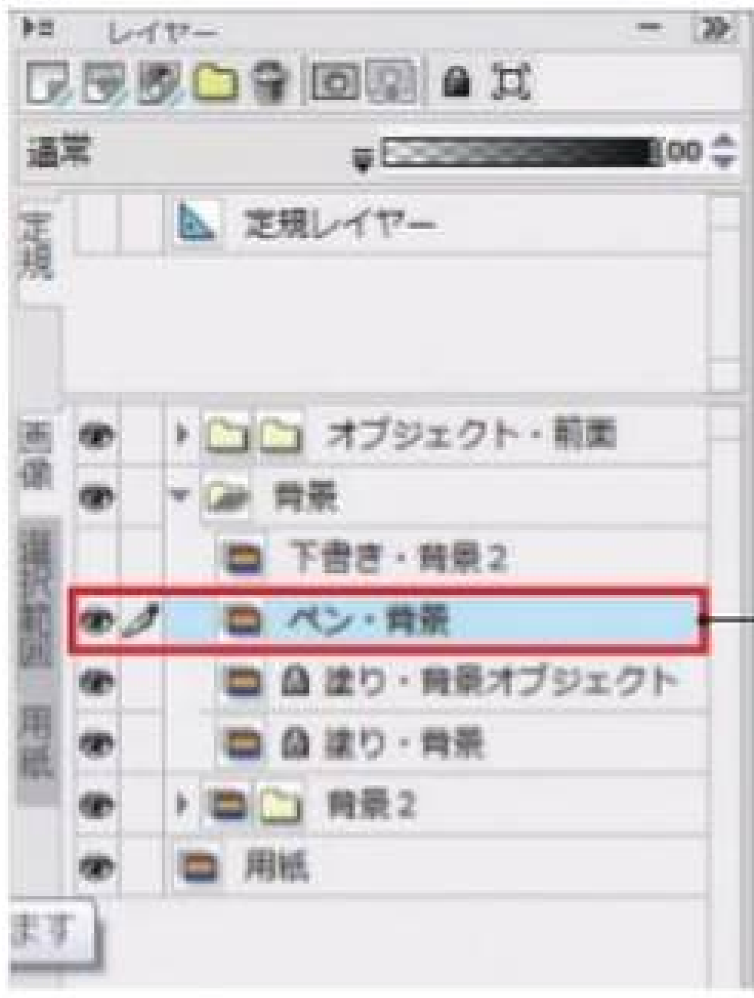
⑦「塗りつぶし」ツールでベースカラーを一気に塗りつぶします

26 やっと自転車を塗り終えたので、とりあえず気分転換に飯でも食いにいくぜ。ヒャッホウ！　近所の中華料理屋で半チャン定食を食べて帰ってきたら、全体を見てチェックします。ここでは犬と車、男性も同時に塗りました。



背景の着色

01 まず手前（室内）の背景を塗ります。その前に、塗り忘れていた車の窓の奥の背景の線画を描き足しています。

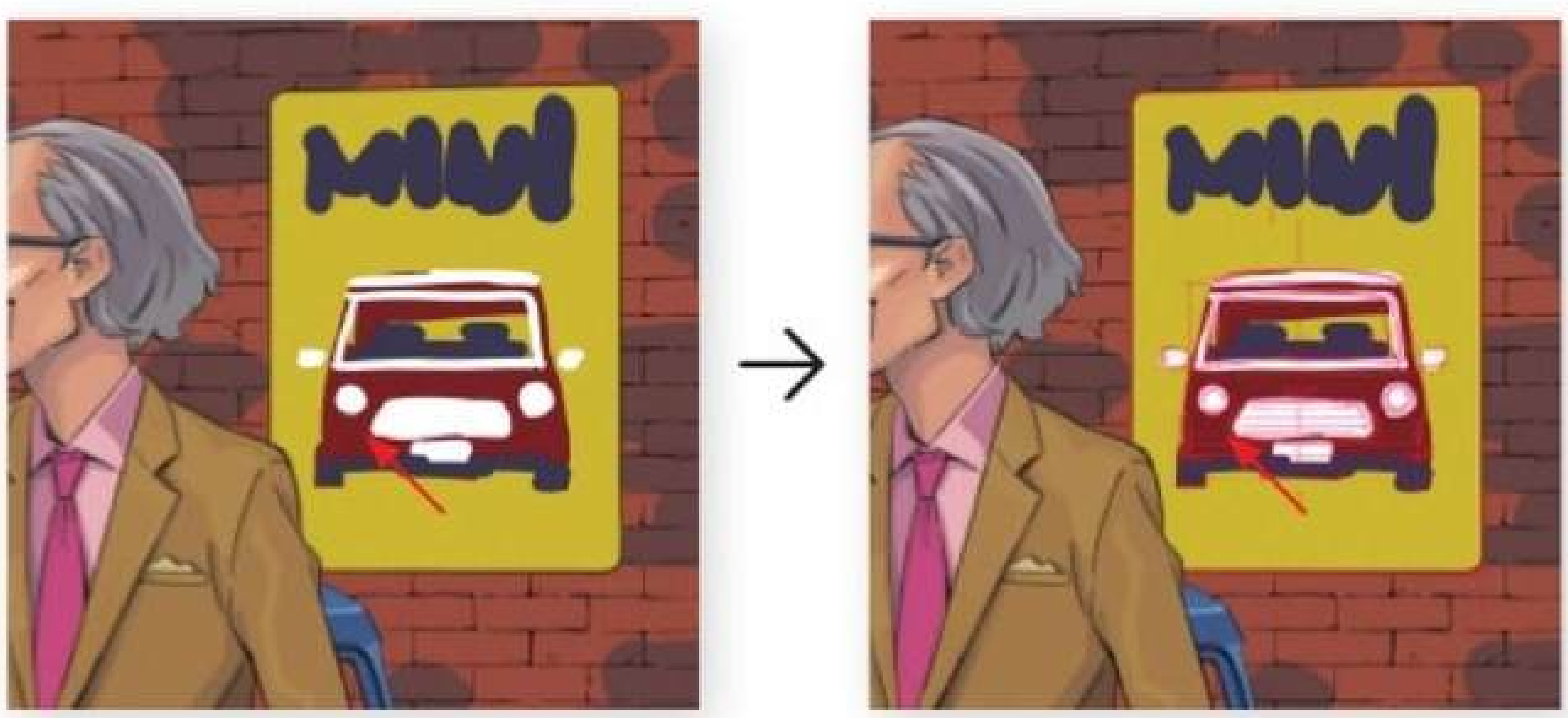


①「ペン・背景」レイヤーを選択しました



②奥の窓枠の線画を追加しました

02 下書きの際に使ったレイヤーを表示して、ポスターを描きます。パースがついて歪んでいるので、周りのブロックのラインを参考にパースに合わせて描きます。



①ラフな状態です

②パースを確認しながらラフを描き直します



③完成しました



④タイヤを仕上げました



⑤バイクを仕上げました

03

奥の壁のレンガを塗ります。ベースとなる色の近似色を5〜6個作り、ランダムに配色します。



①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「30」、「不透明度」は「90」、「硬さ」は「100」に設定しました



②ラフに着色したレンガの状態です



③レンガを仕上げました

04

窓枠を塗ります。「折れ線選択」ツールを使って、選択範囲を作成します。



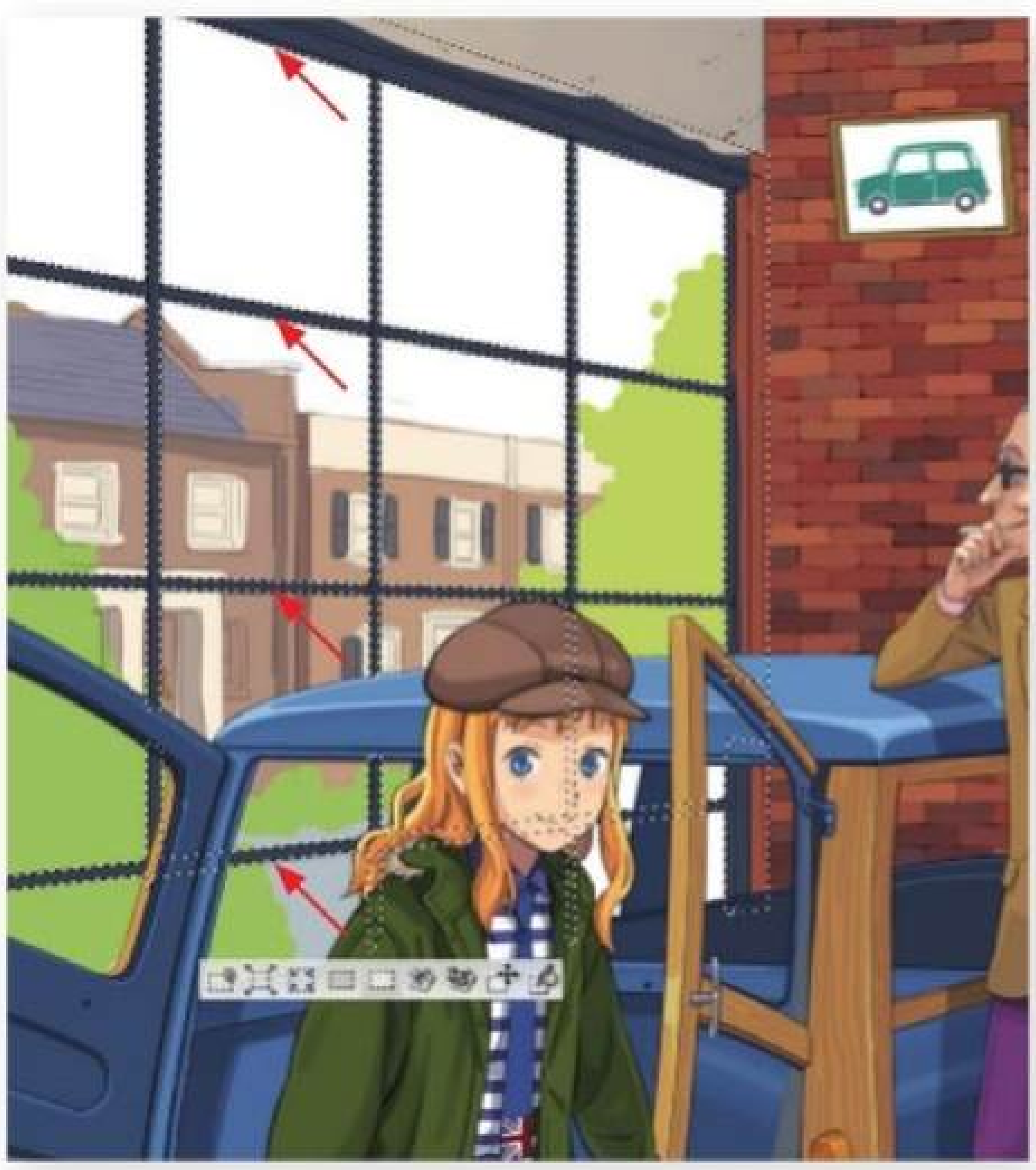
①「折れ線選択」ツールを選択しました



②「ツールセット」は「折れ線選択」を選択しました



④「窓枠」レイヤーを作成しました

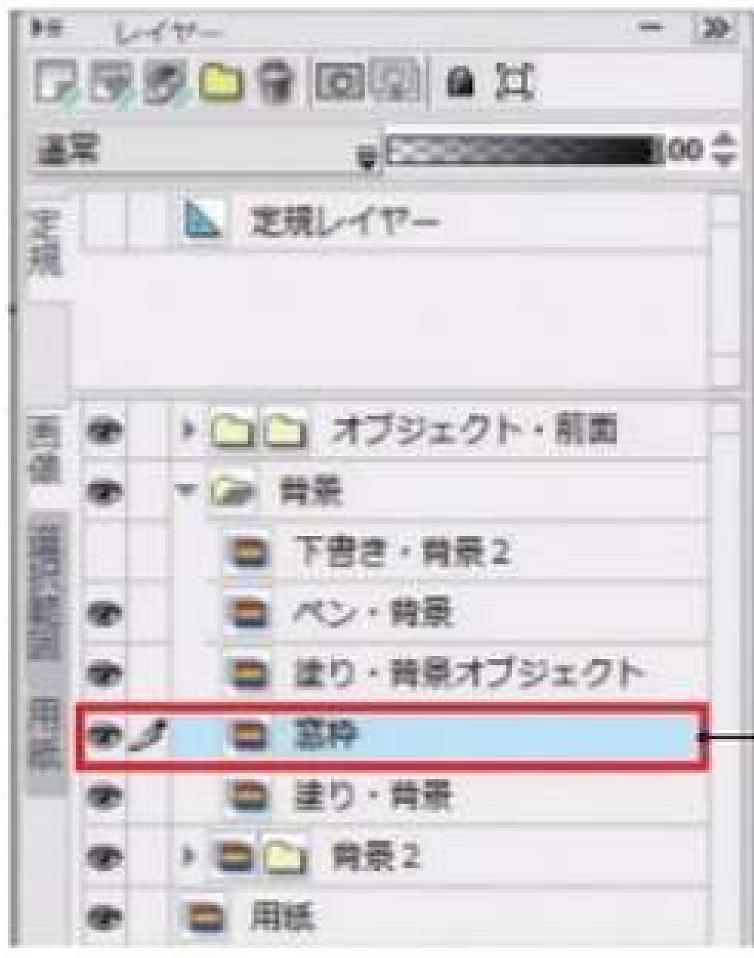


③窓枠を選択しました



⑤窓枠を塗りました

05 光の当たる部分は明るい色で塗りつぶします。



①「窓枠」レイヤーを選択しました

③明るい色で塗りつぶしました



②「窓枠」レイヤーを選択し、選択した窓枠を塗りました

06 窓枠の空気感を演出するための新規レイヤーの「スクリーン」を作成し、「グラデーション」ツールで黄土色と黒のグラデーションを作成します。



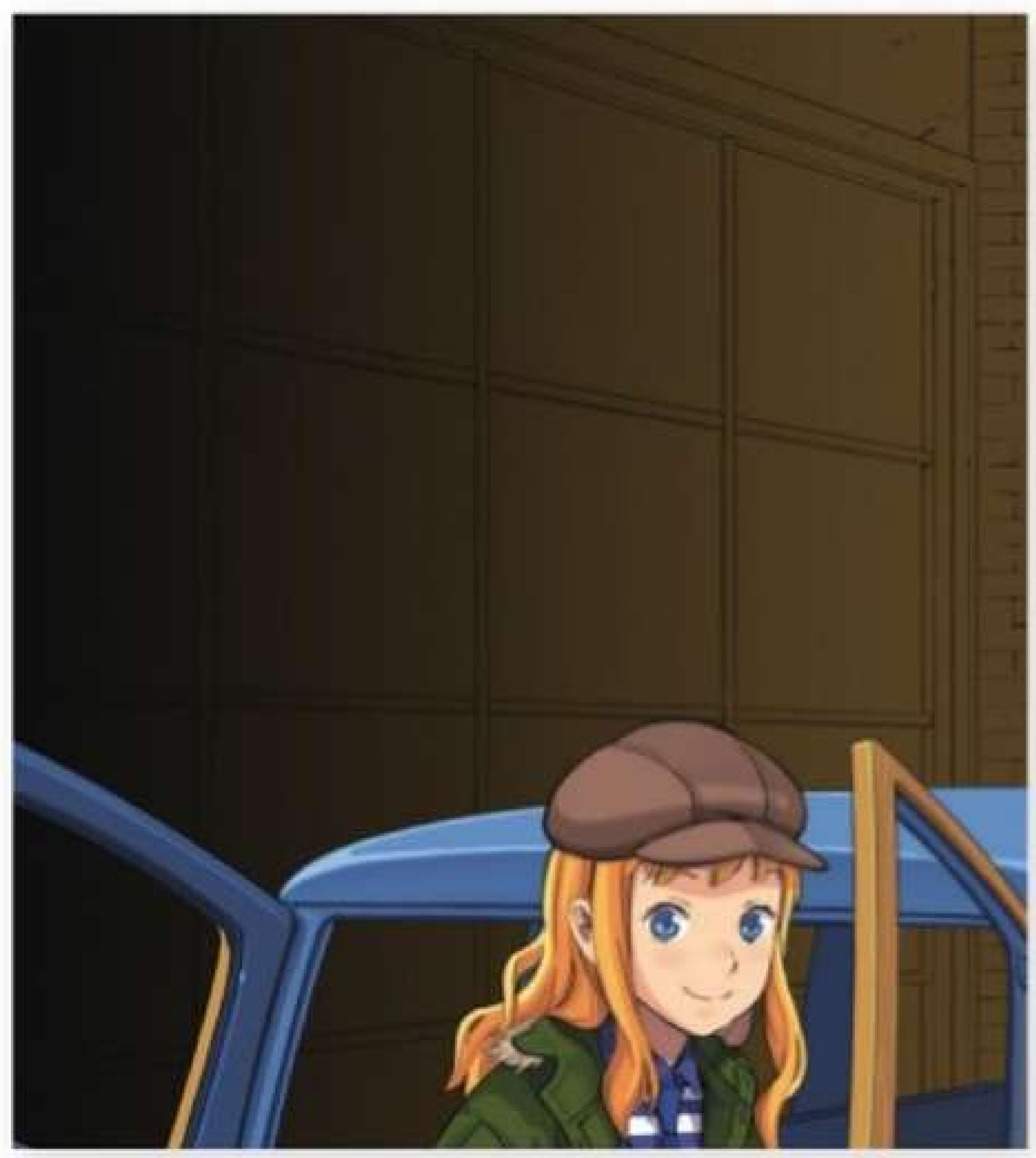
①「スクリーン」レイヤーを作成しました



②「グラデーション」ツールを選択しました



③カラーを設定しました



④「スクリーン」レイヤーにグラデーションが適用されました

07 「窓枠」レイヤーにクリッピングを設定します。



①「スクリーン」レイヤーを選択し「下のレイヤーにクリッピング」を設定しました

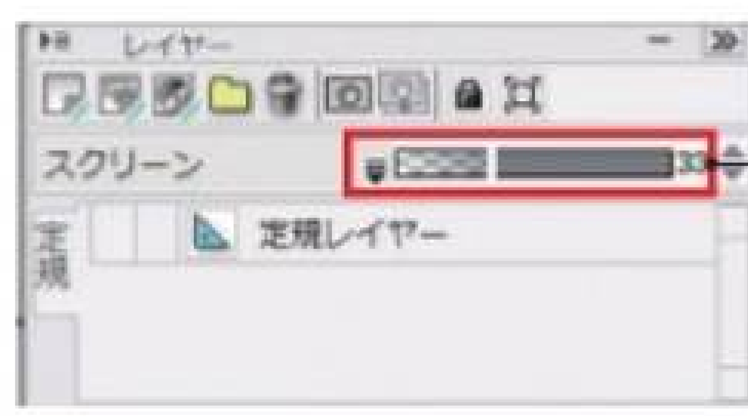


②窓枠にグラデーションが適用されました

08 「合成モード」を「スクリーン」に設定し、「不透明度」を下げて濃度を調節します。



①「スクリーン」レイヤーの「合成モード」を「スクリーン」にします



③「不透明度」を「33」に設定しました



②グラデーションに「スクリーン」を設定しました

→



④窓枠のグラデーションが薄く適用されました

09 続いて床のブロックを仕上げます。「折れ線選択」ツールで選択範囲を作成します。



①「塗り・背景」レイヤーを選択しました



②「折れ線選択」ツールを選択しました



③「ツールセット」は「折れ線選択」を選択しました



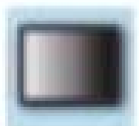
④床のブロックを選択しました

10 床の色を大胆に変えました。



選択範囲の床の色を変更しました

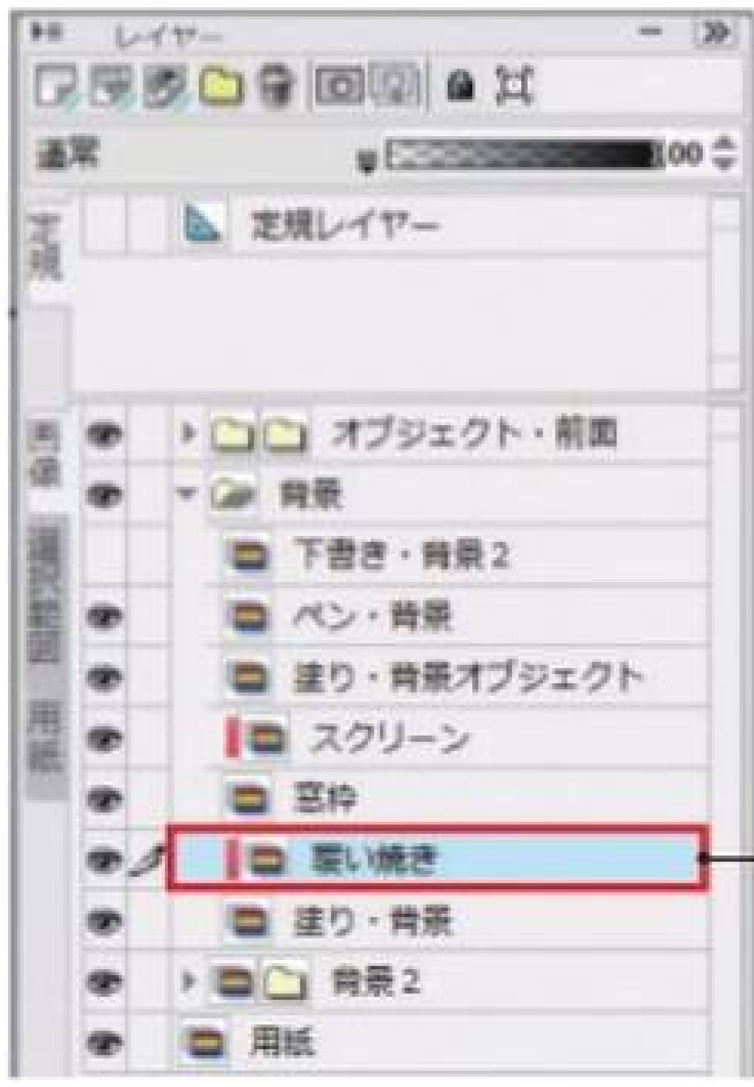
11 選択範囲を維持したまま新規レイヤーの「覆い焼き」を作成し、グラデーションを適用します。



①「グラデーション」ツールを選択しました



②「ツールセット」は「有色→無色(線)」を選択しました

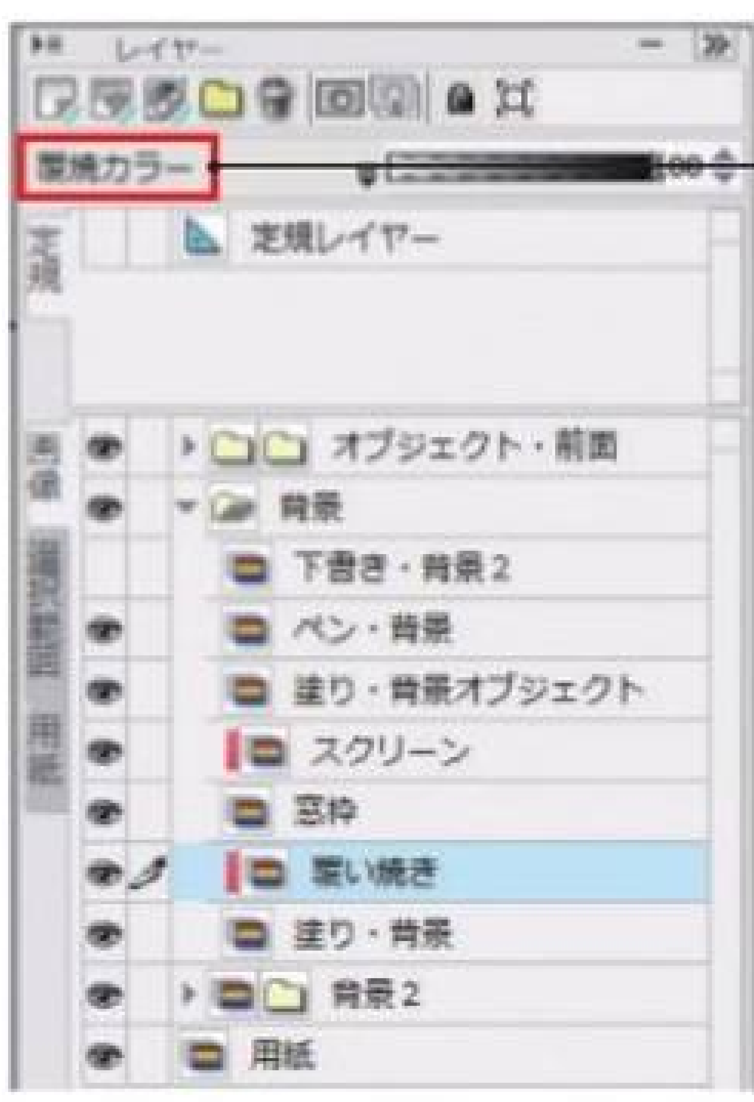


③「覆い焼き」レイヤーを作成しました



④床にグラデーションを適用しました

12 「覆焼カラー」で合成しました。



①「覆い焼き」レイヤーの「合成モード」を「覆焼カラー」にします



②「覆焼カラー」でグラデーションを合成しました

13

少し効果が弱いと思ったのでレイヤーを複製し、「不透明度」を「48」に設定して重ねます。



②「不透明度」を「48」に設定しました

①「覆い焼き」レイヤーを複製して「覆い焼きのコピー」を作成しました



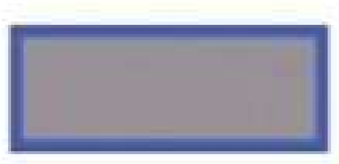
③グラデーションにメリハリをつけました

14

細めのブラシでブロックの隙間の影や凹凸を入れます。



①「重い鉛筆」を選択し、「サイズ」は「15」、「不透明度」は「90」、「硬さ」は「100」に設定しました



②カラーを設定しました



③隙間や凸凹を入れました

15

新規レイヤーの「影」を作成し、ブラシでオブジェクトの影を作成します。形が取れたら「透明部分をロック」にチェックを入れます。



④「影」レイヤーに「透明部分をロック」を設定しました

⑤「影」レイヤーに「乗算」を設定しました

②「影」レイヤーを作成しました

①「塗り・背景」レイヤーを非表示にします



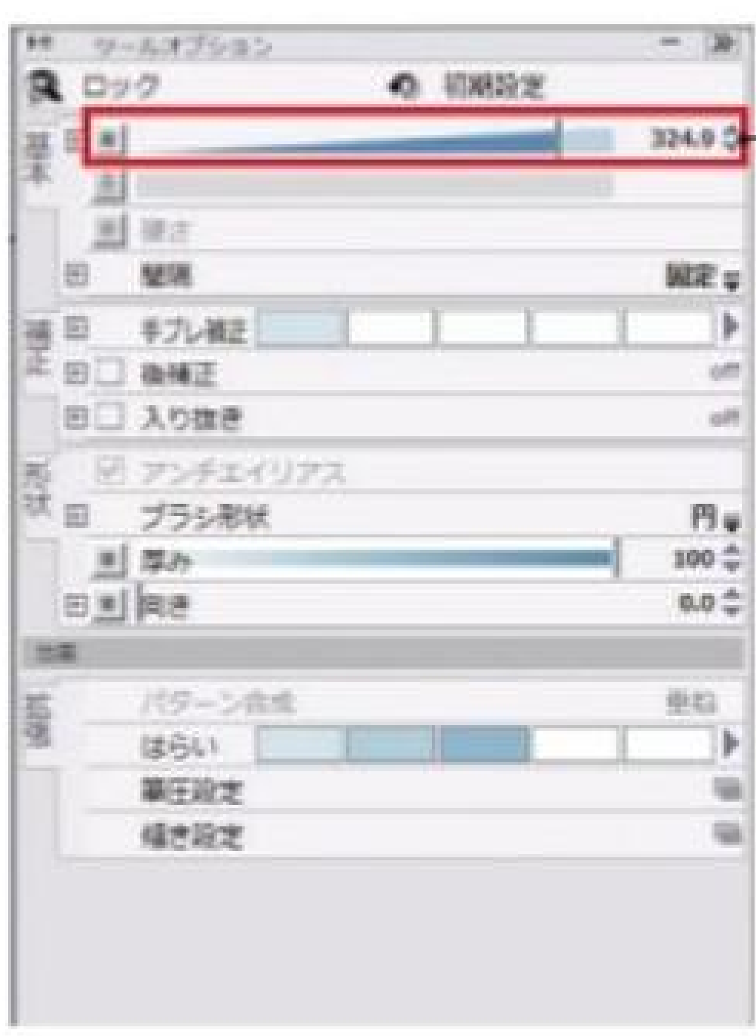
③「影」レイヤーを選択した状態で、影を塗りました

16

「覆い焼き」ツールで手前側に光を入れて空気感を演出して、手前の背景が完成です。



①「覆い焼き」ツールを選択しました



②「ブラシのサイズ」を「324.9」に設定しました



遠景の着色

01 樹木の形を整えます。まずは窓枠の奥の背景を描きます。ペン入れをしたレイヤーの上から新規レイヤーの「樹」を作成し、大まかに樹木の形を描きます。カラーラフを塗ったレイヤーはいったん非表示にしています。



③「樹」レイヤーを作成しました

①「塗り・背景2」レイヤーを非表示に設定しました



②背景の着色が非表示になりました

④樹木に影を追加しました

02 今塗った樹木はいったん非表示にして、下塗りのレイヤーに戻ります。



①「樹」レイヤーを非表示に設定しました

②「塗り・背景2」レイヤーを表示しました



④背景の着色も表示されました

③「樹」レイヤーが非表示になりました（表示されている樹木は「塗り・背景2」レイヤーのものです）

03

選択範囲を設定して、再度色を調整し直します。「マジックワンド」ツールで建物のレンガの部分を選択します。



①「マジックワンド」ツールを選択しました



②選択範囲を設定しました

04

カメラで室内から窓の外を撮影すると光量の違いで、外の色が白飛びします。「色相・彩度・明度」パネルで、その印象に近づけます。



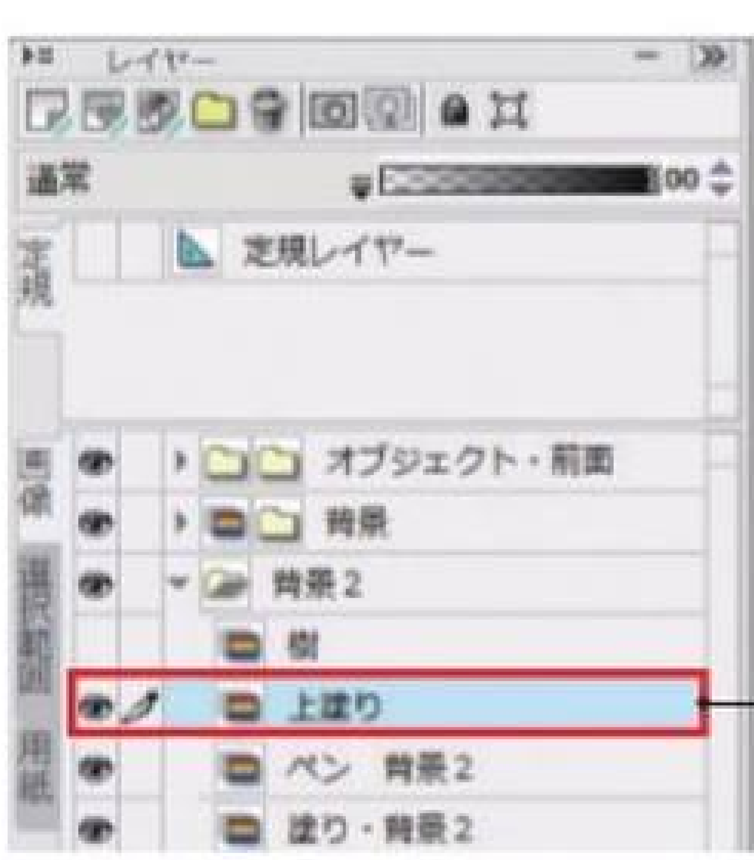
①「色相・彩度・明度」の「色相」は「0」、「彩度」は「0」、「明度」は「25」に設定しました



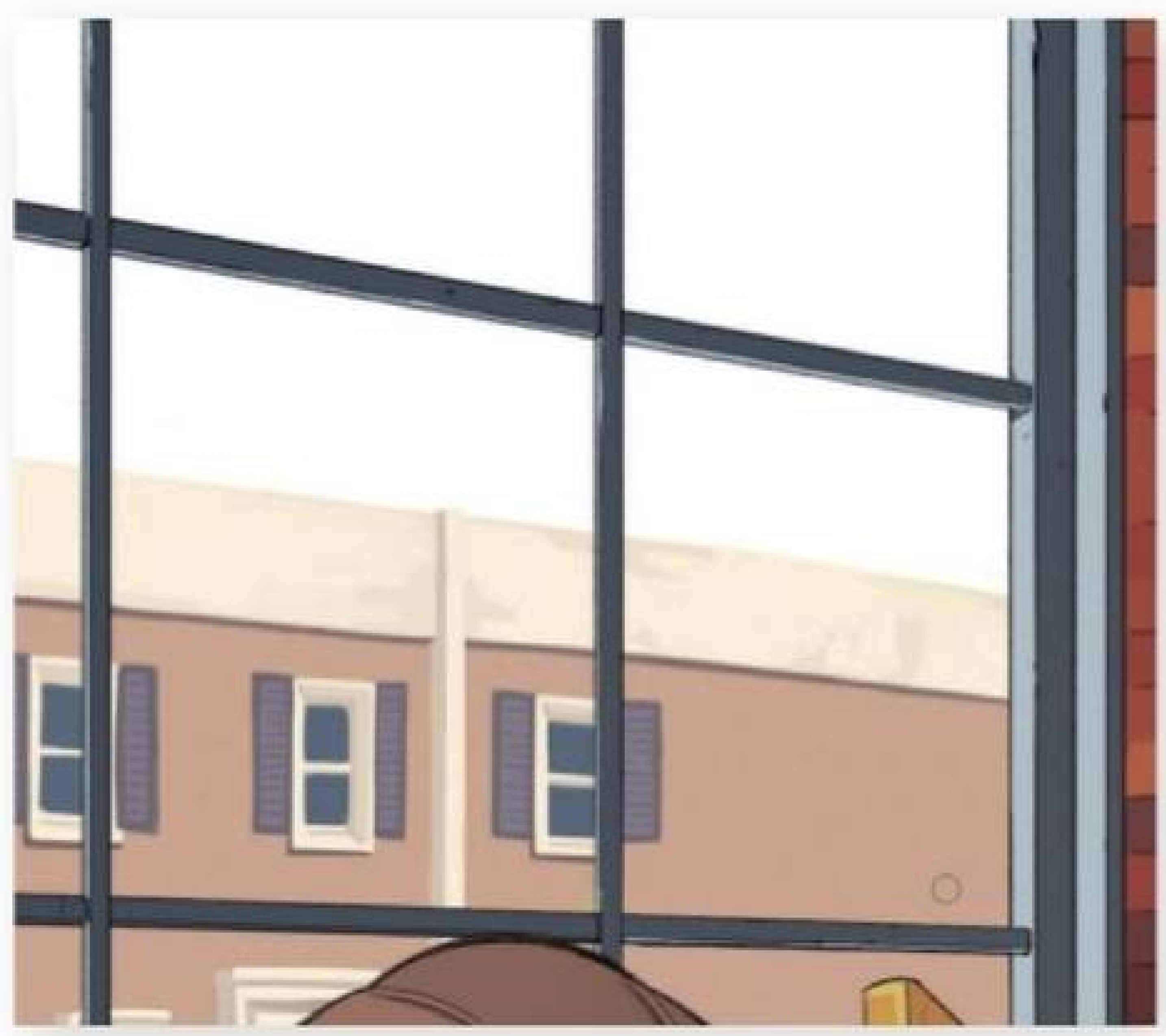
②建物を若干明るくしました

05

新規レイヤーの「上塗り」を作成し、ペン画レイヤーの上から線をつぶすように色を塗り直します。樹木は専用のレイヤーを作成しているのでいりません。白く塗りつぶして消します。



①「上塗り」レイヤーを作成しました



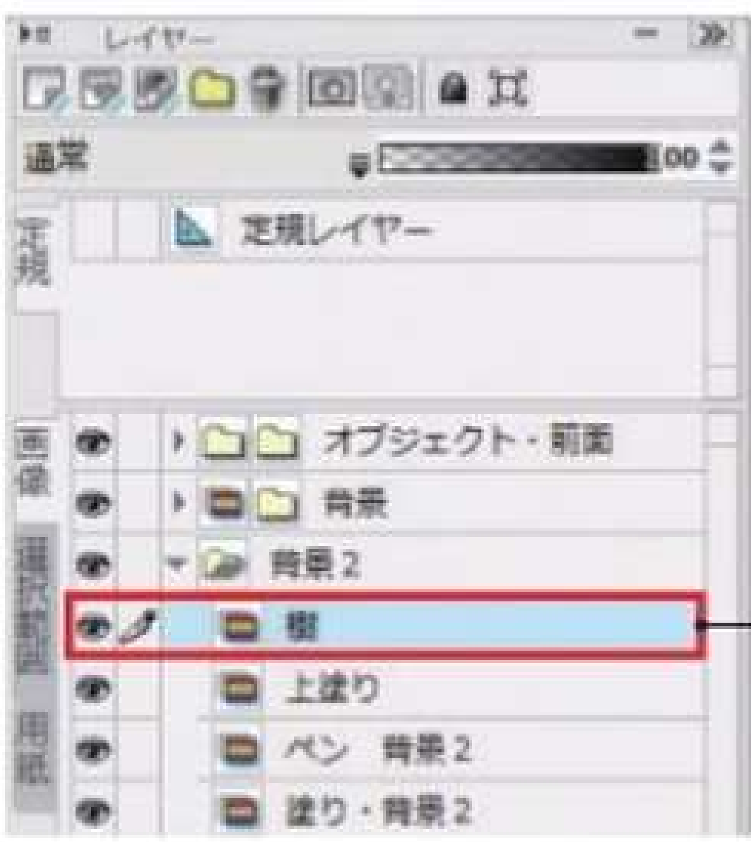
②「塗り・背景2」レイヤーの上にかぶせるように配置した「上塗り」レイヤーに塗ります。「塗り・背景2」レイヤーにある樹は「上塗り」レイヤーで消しました

06 この調子で建物全体を塗ります。樹木で隠れるであろう部分は適当です。



建物を着色しました

07 樹木を表示して、さらに塗り進めました。



①「樹」レイヤーを表示しました



②建物と樹を表示しました

08 さらに光を入れて空気感を出します。「樹」レイヤーと「上塗り」レイヤーの間に「スクリーン」レイヤーを1枚作成し、グラデーションで塗りつぶします。



①「スクリーン」レイヤーを作成しました



②「スクリーン」レイヤーにグラデーションを適用しました

09 「スクリーン」レイヤーの「合成モード」を「スクリーン」に設定し、「上塗り」レイヤーと合成します。



②「スクリーン」レイヤーの「合成モード」を「スクリーン」に設定しました

①「スクリーン」レイヤーを選択しました



③背景にグラデーションが適用されました

10 ちょっと光が強いので「不透明度」を「44」に下げました。



①「スクリーン」レイヤーの「不透明度」を「44」に設定しました



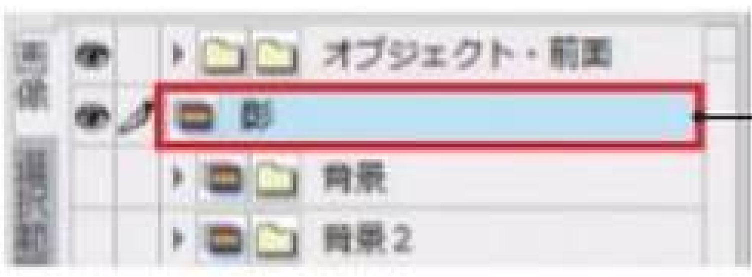
②グラデーションが弱まりました

11 ひとまず背景全体が塗り終わりました。



仕上げ

01 最後に画面に効果を入れます。「折れ線選択」ツールを使い、図のように薄い青紫色を「合成モード」の「乗算」で背景に合成して影をつけます。



①「影」レイヤーを作成しました



②「折れ線選択」ツールを選択しました



③「折れ線選択」ツールで影となる部分を範囲選択し、ベタで着色しました



④「影」レイヤーの「合成モード」を「乗算」に設定しました



⑤「影」レイヤーが背景と「乗算」で合成されました

02 「投げなわ選択」ツールでレイヤーの境界に選択範囲を作成し、メインメニューの「フィルタ」メニュー→「ぼかし」→「ガウスぼかし」で境界をぼかします。



①「投げなわ選択」ツールを選択しました



②影の境目を選択しました



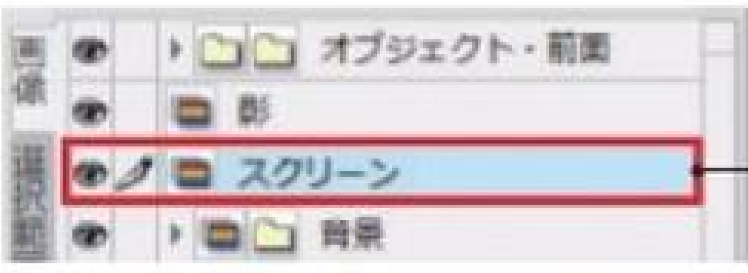
③「ガウスぼかし」の「ぼかす範囲」に「200」を設定しました



④影との境界がぼけました

03

今度は窓から入ってくる光を入れます。同様に「折れ線選択」ツールで選択範囲を設定し、黄色に寄った黒で塗りつぶしたら「合成モード」の「スクリーン」で合成します。



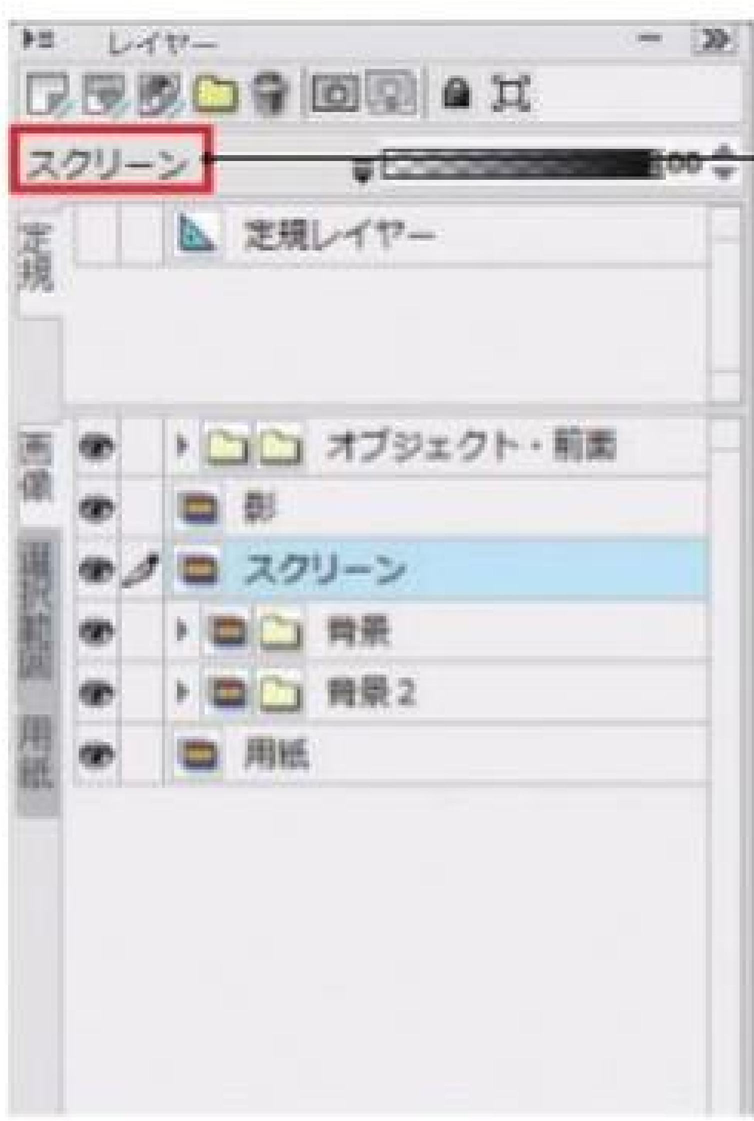
①「スクリーン」レイヤーを作成しました



②「折れ線選択」ツールを選択しました



③「折れ線選択」ツールで範囲選択し、影の範囲をベタで着色しました



④「スクリーン」レイヤーの「合成モード」を「スクリーン」に設定しました



⑤「スクリーン」レイヤーが背景と「スクリーン」で合成されました

04

影のときと同様に境界をぼかします。



①「投げなわ選択」ツールを選択しました



②影の境目を選択しました



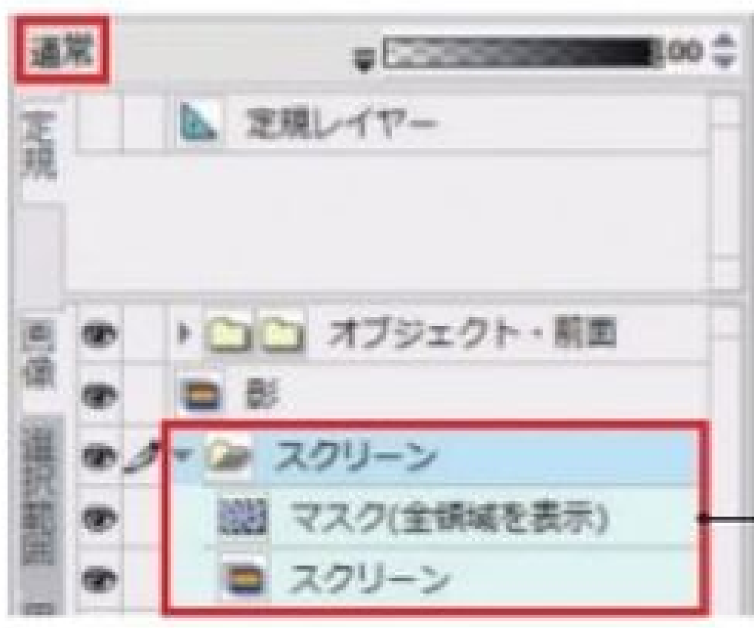
③「ガウスぼかし」の「ぼかす範囲」に「200」を設定しました



④影との境界がぼけました

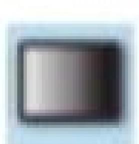
05 「スクリーン」レイヤーにレイヤーマスクを作成して、フォルダ名を「スクリーン」に変更します。レイヤーマスクはフォルダ構造となり、「合成モード」は「通常」の状態です。このままでは「背景」フォルダや「背景2」フォルダにレイヤー効果が反映されませんので、レイヤーフォルダの合成モードを変更します。





「選択範囲をマスク」を設定しました。

06 「合成モード」を変更する前に、「グラデーション」ツールで「マスク」レイヤーの透明度を調節します。窓枠から離れるほど光が弱くなります。



①「グラデーション」ツールを選択しました



②カラーを設定しました



③レイヤーマスクにグラデーションが適用されました

07 「スクリーン」フォルダの「合成モード」を「通過」にします。これで他のフォルダにも効果が反映されました。



②「合成モード」を「通過」に設定しました

①「スクリーン」フォルダを選択しました



③窓からの日差しに強弱がつきました

08

車の窓ガラスの奥を曇らせます。まずは大まかに選択範囲を設定して、新規レイヤーの「スクリーン・車窓」を濃いグレーで塗りつぶします。



①「スクリーン・車窓」レイヤーを作成しました



②「投げなわ選択」ツールを選択しました



④カラーを設定しました



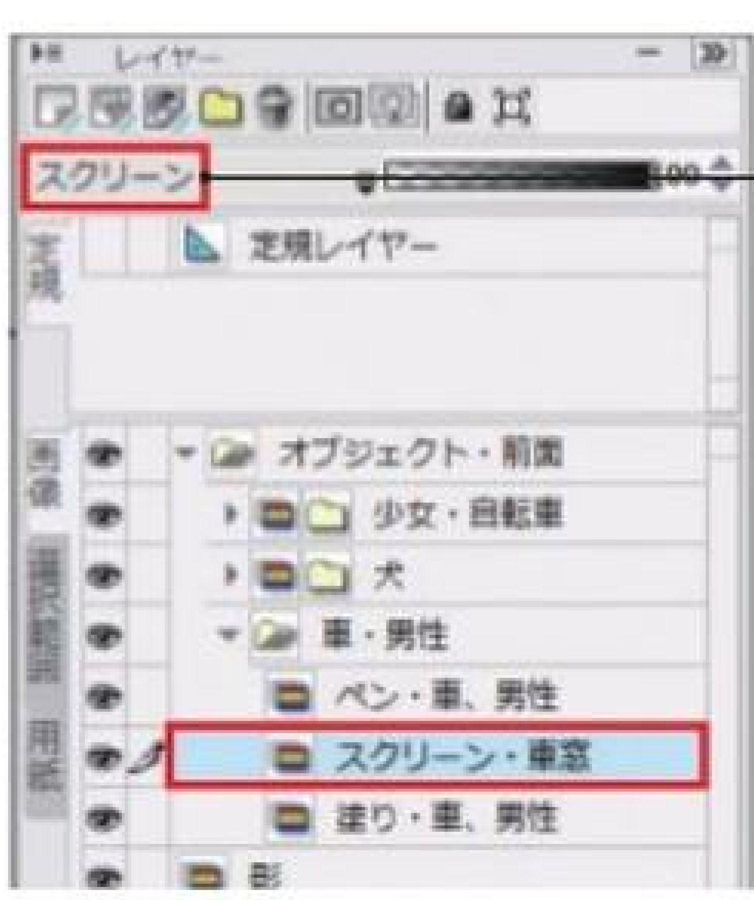
③「投げなわ選択」ツールでざっくりと車の窓を範囲選択しました



⑤選択範囲をグレーで塗りつぶしました

09

「合成モード」の「スクリーン」で合成しますが、「車・男性」フォルダの「合成モード」が「通常」のままでは効果は反映されません。



①「スクリーン・車窓」レイヤーの「合成モード」を「スクリーン」に設定しました



②「合成モード」が「通常」のままではグレーがうまく透過されませんでした

10 「車・男性」フォルダと「オブジェクト・前面」フォルダの「合成モード」をそれぞれ「通過」にします。効果が反映されました。



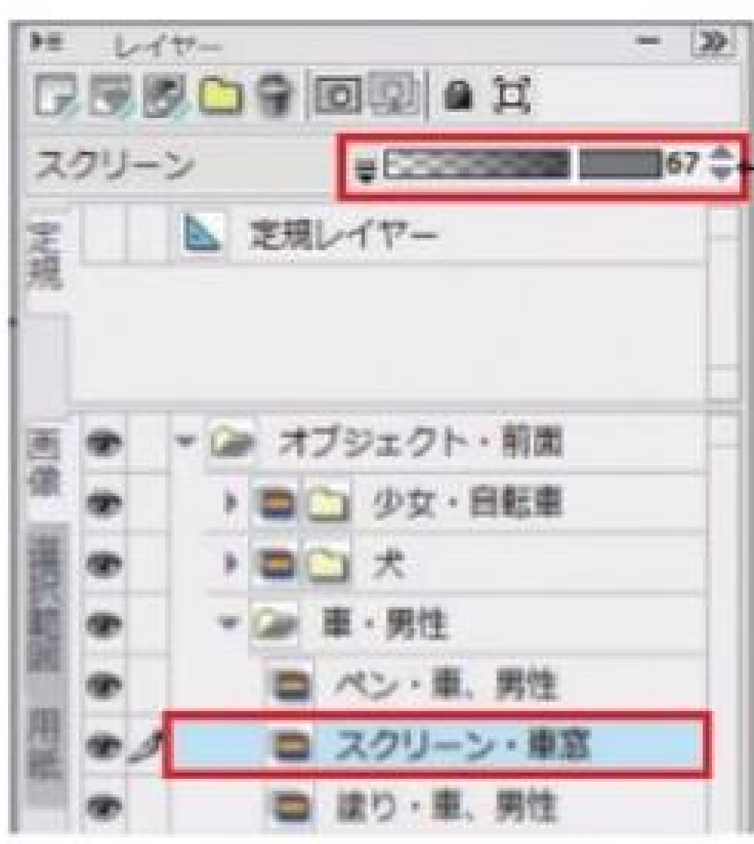
②「オブジェクト・前面」フォルダの「合成モード」を「通過」に設定しました

①「車・男性」フォルダの「合成モード」を「通過」に設定しました



③「スクリーン」が適用され、ガラスが曇りました

11 「スクリーン・車窓」レイヤーの「不透明度」を「67」に設定して調節します。



①「スクリーン・車窓」レイヤーの「不透明度」を「67」に設定しました



②曇りを若干薄くしました

12 男性の影が入る部分はマスクを消して影を追加します。



「スクリーン・車窓」レイヤーを消して男性の影の部分を表現しました

13

窓の曇りはフレームの淵ほど濃く、窓の中央部は薄くなります。ぼかし幅を広くしたブラシでフレームの中央部を軽く消します。



①「消しゴムツール」を選択しました



②「ツールセット」は「やや硬め」を選択しました





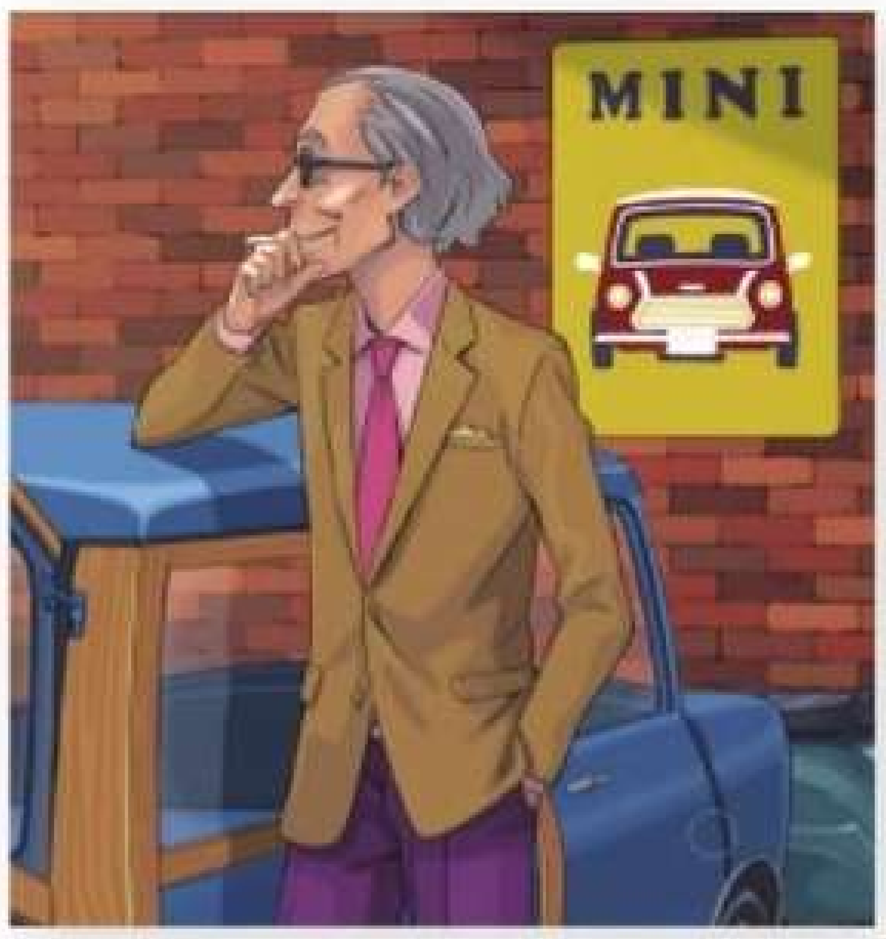
⑤フレームの中央の透明度が増しました

14

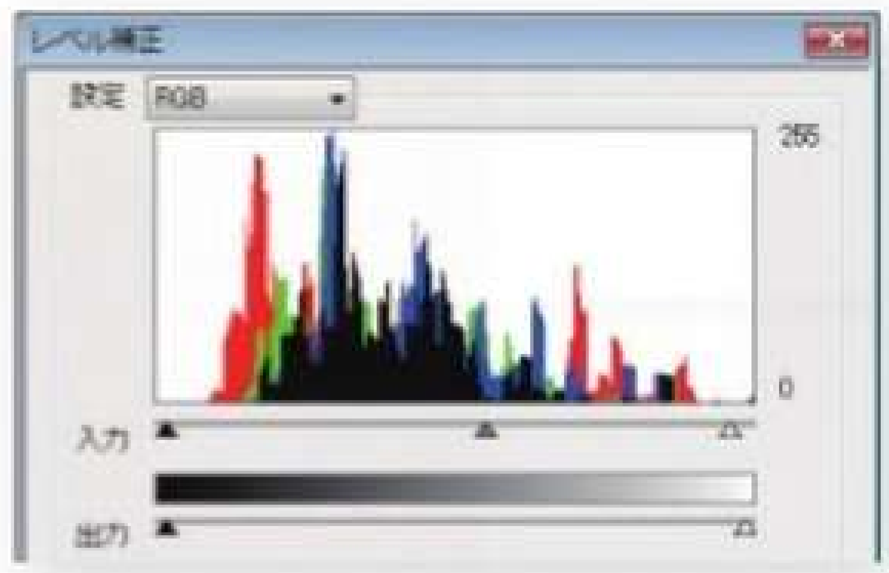
ひとまず塗り終えました。全体を表示して色のバランスをチェックします。



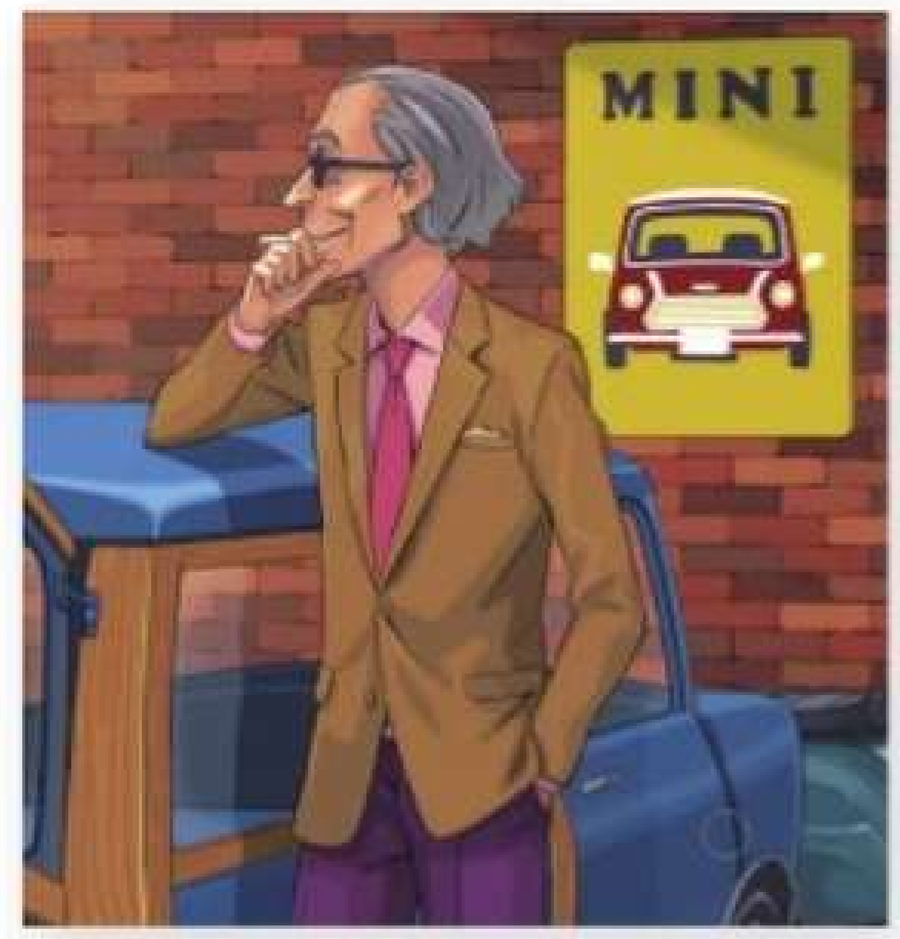
15 少女や犬と比べて、男性のコントラストが弱かったのでメインメニューの「フィルタ」メニュー→「レベル補正」で調節します。



①男性の色調を調整するため、「塗り・車、男性」レイヤーを選択しました



②「レベル補正」の入力を若干調整しました



③男性のコントラストが若干強めになりました

16 少女のスカートのシワも気に入らなかったので塗り直します。





TECHNIQUE

CMYKの変換

IllustStudioのCMYKモードは、実際の画像にプロファイルを指定することはできません。筆者は、入稿の際にはPhotoshopでCMYKに変換するようにしています。

筆者がPhotoshopでCMYKに変換する際の環境について紹介します。まず、メインメニューの「編集」メニュー→「カラー設定」を選択し、「カラーマネジメントポリシー」はすべて「オフ」にします。これはプロファイルを埋め込まないということです。印刷所によっては指定してくる場合もありますが、最近ほとんどの印刷所の環境はプロファイルなしで出力されるように最適化されていることが多いようです。
Adobe RGBを使う方も多いと思いますが、Adobe RGBだとIllustStudioとプロファイルを合わせてもどういうわけか同じ色に見えないので、作業用スペースはRGB、CMYKそれぞれにプロファイルを指定する必要があります。筆者は作業用スペースに「RGBモニター sRGB」、CMYKは「カスタム」に設定しています。

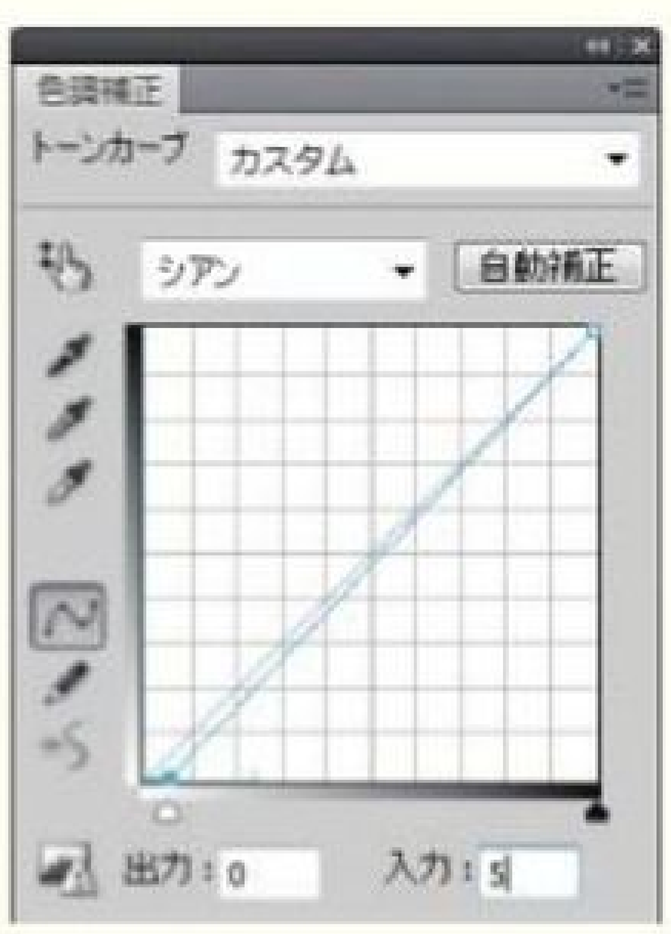


②「カスタムCMYK」を選択して、図の通り設定しました

①「カラーマネジメントポリシー」は「オフ」にします

シアン抜きのテクニック

IllustStudioでRGBで作業をした後にCMYKに変換をすると、肌色にわずかにシアンが入ってしまい、色が濁ってきれいに見えないことがあります。CMYK変換した後にトーンカーブでシアンをわずかに抜いておくとよいでしょう。



①フィルタレイヤー「トーンカーブ」でシアンを選択し、「入力5」にします



②キャラクターの肌や髪など、暖色をきれいに出したい部分に選択範囲を設定し、選択を反転します。フィルタレイヤーのマスクを黒で塗りつぶして消せば完了です

17 以上で完成です。



Chapter. 04

カラー＆線画ギャラリー







『東京キャッツタウン　白いプリンスとタイガー』　著・宗田理　角川つばさ文庫



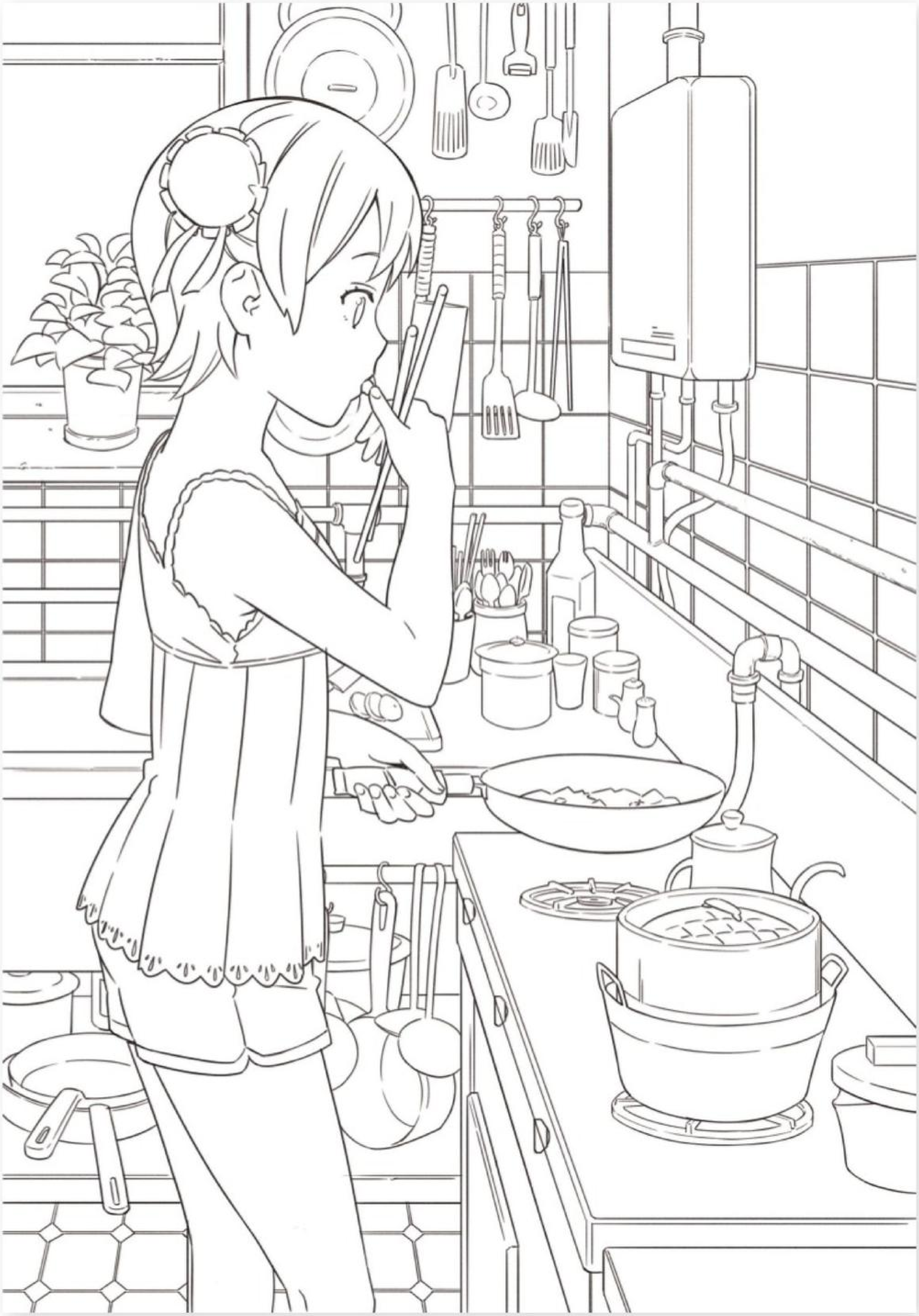


『ぼくらの最後の聖戦』 著・宗田理　ポプラ社

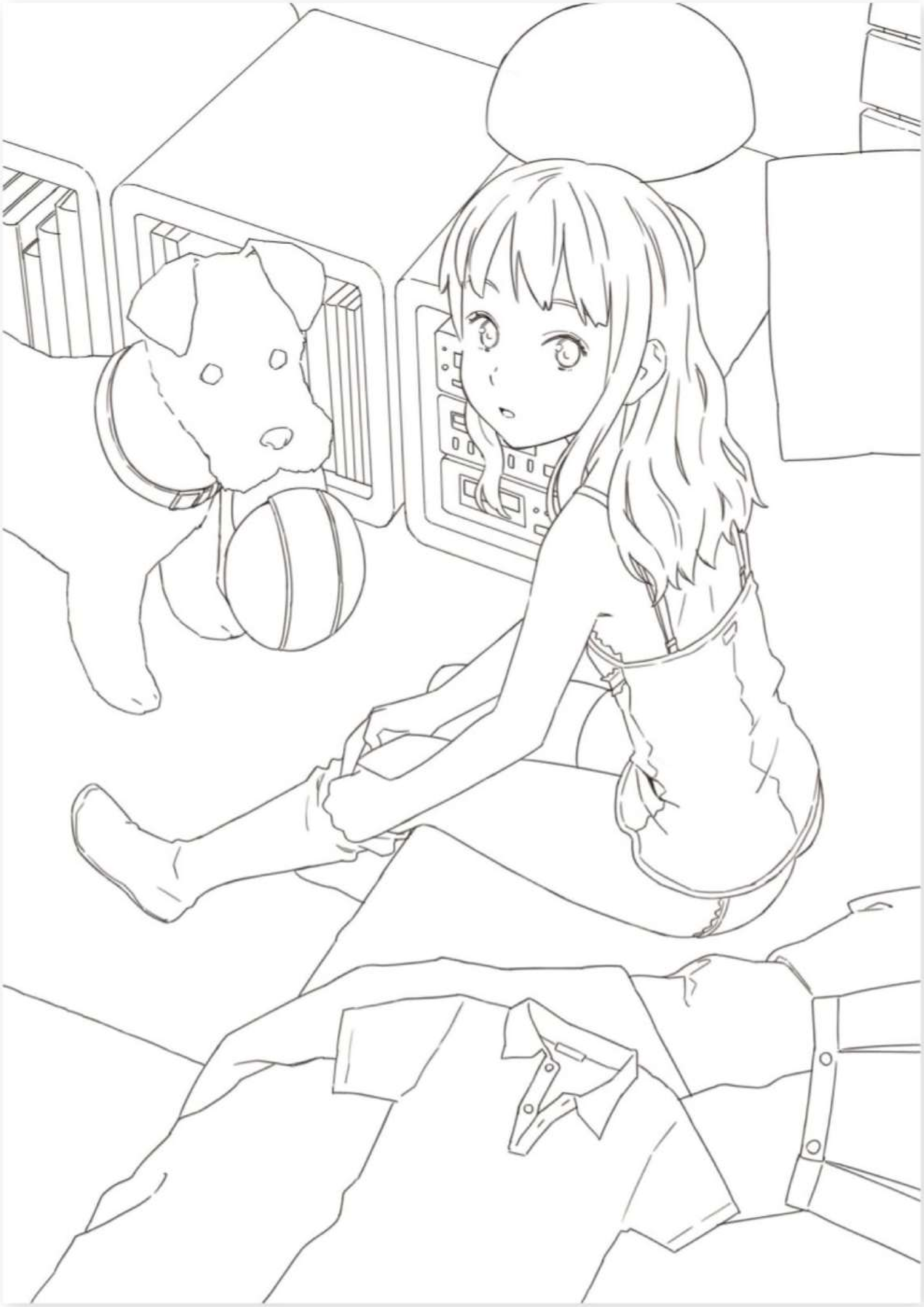

辛そうで
辛くない











Profile

加藤アカツキ Akatsuki Katoh

UKカルチャーと自転車を愛するイラストレーター。
東京都中野区在住。
http://www.k3.dion.ne.jp/~zanzo/

Let's Make ★ Character [レッツ メイク キャラクター]

CGイラストテクニック vol.5

2011年4月11日 初版第1刷発行

[イラスト&解説] 加藤アカツキ

[デザイン・DTP] Happy and Happy (甲谷 一 / 秦泉寺 眞妃)

[編集] 和田 学

[発行人] 籔内 康一

[発行所]
株式会社ビー・エヌ・エヌ新社
〒150-0022 東京都渋谷区恵比寿南一丁目20番6号
fax: 03-5725-1511 e-mail: info@bnn.co.jp
http://www.bnn.co.jp/

[印刷] シナノ印刷株式会社

ISBN978-4-86100-744-6
Printed in Japan